

DOOM 64 SPIDER TOTAL NBA'97 HEXEN PLAYSTATION 299,-
Österreich: ...48 ÖS
Schweiz: ...5,80 Sfr
Luxemburg: 140 LFR
Italien: ...7900 Lit
04/97
ISSUE 15 V2.4/97
5,80 DM
FUN
DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN
GENERATION
4/97
NINTENDO • SEGA • SONY
Final Fantasy VII
Squares Meisterstück
PlayStation
Micro Machines V3
Minimal genial
PlayStation
Fighters Megamix
Alle gegen Alle
SEGA SATURN
LIFEFORCE
TENKA
PlayStation
ALLES UNTER KONTROLLE
DAS ZUBEHÖRSPECIAL!
116 Seiten



PILOTWINGS 64
129,95
Nintendo
NINTENDO 64
»The New Dimension of Fun«.
Die erste echte 64-Bit-Konsole der Welt.
Einschließlich Controller mit eingebautem Analog-3-D-Joystick.
399,00
SUPER MARIO 64
99,95
NINTENDO 64
Welt-Neuheit!
397 3 1113
KARSTADT · HERTIE · WERTHEIM



A Letter From The Editor...

Liebe Leser,

endlich ist eine, in der Videospielszene eigentlich einmalige Konstellation eingetreten. Drei starke Videospiel-Systeme tummeln sich auf dem deutschen Markt, und wir können unsere Flagge "Multiformat" noch etwas höher halten. Das Wörtchen "Multi" mit nur zwei Systemen zu gebrauchen, war vor dem Markteintritt des Nintendo 64 am 1. März doch immer ein wenig befremdlich.

Aber wer von den dreien kann wirklich einer sorglosen Zukunft entgegensehen? Diese Frage interessiert Euch sicherlich genauso brennend wie uns. Es ist schon bitter, ein System zu erwerben, das nach kurzer Zeit sang- und klanglos von der Bildfläche verschwindet, siehe Atari Jaguar und 3DO. Hier waren es hauptsächlich Fehler des Managments, die zur Pleite führten. Überteuerte Hardware, schlechte Unterstützung mit guter Exklusiv-Software, kaum Geld für Werbung, überhasteter Markteinstieg - dies sind die Stützpfeiler eines Luftschlosses, das zum Zusammenbruch verdammt ist.

Nintendo hat mit dem Nintendo 64 ein Gerät auf den Markt gebracht, dessen überlegene Rechenpower auf lange Sicht Konkurrenzfähigkeit garantiert. Auch für ständigen Spielenachschub ist gesorgt, nur das altbekannte Modulproblem hält noch viele vom Kauf zurück. "Zu teuer und zuwenig Speicherplatz," heißt es. Mit diesem Vorurteil wird Nintendo noch lange kämpfen müssen, vor allem die erwachsenen Spieler, die sich nicht mehr vom Charme eines Mario oder Kirby ködern lassen, legen Wert auf altersgerechten Spielspaß.

Videospielen ist nicht länger Kinderspielzeug, das hat Sony mit der PlayStation einer breiten Masse sehr eindrucksvoll demonstriert. Experten der Szene sehen die Position der PlayStation als gefestigt an, so gefestigt, daß das Nintendo 64 die 32-Bit-Konsole wohl nicht vor existentielle Probleme stellen wird.

Sega hingegen muß im Augenblick kämpfen, damit der Saturn den Anschluß nicht verliert. Unser Spiel des Monats Fighters Megamix ist mit Sicherheit ein gutes Argument, sich einen Saturn zu holen, zumal die Konsole augenblicklich im Actionpack inklusive Sega Rally und Worldwide Soccer 97 für 449.- DM angeboten wird.

Das Saturn-Special in dieser Ausgabe wurde übrigens von Sega mitfinanziert, um noch einmal alle Top-Produkte Revue passieren zu lassen. Der Inhalt setzt sich aus Testberichten älterer Ausgaben und einem bewunderswert ehrlichem Vorwort des Sega-Marketing Managers Thorsten Moe zusammen. Ursprünglich sollte diese Ausgabe nur 100 Seiten Umfang haben, die 16 Seiten sind also ein kostenloser Zusatz.

Götz Schmiedehausen,
Chefredakteur

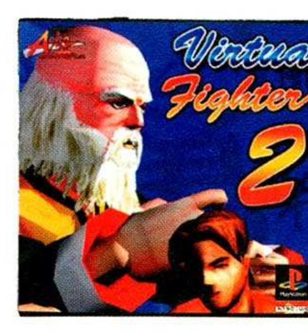


INHALT 04/97



FEEDBACK

BACKSTAGE



SOFTWARE-NEWS

PREVIEWS



SPECIALS

PERSONALITY

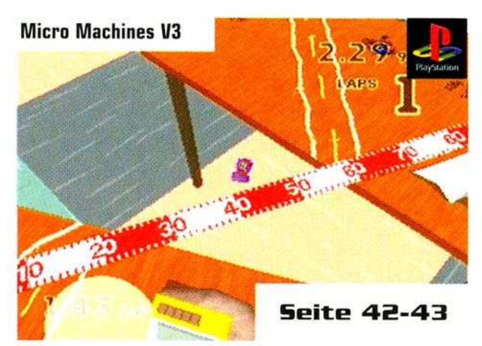


FIRST AID



DIE TOP 9 DES MONATS!

Micro Machines V3



Seite 42-43

Speedster



Seite 46-47

Hexen



Seite 48-49

Liforce: Tenka



Seite 80-81

Sentient



Seite 82-83

Persona



Seite 86-87

Lost Vikings 2



Seite 90-91

Fighters Megamix



Seite 93-95

Tunnel B1



Seite 98



Spiel des Monats ab Seite 93

SPIELE TESTS







feedback

>>[IN]put >> „$%& >> [OUT]put

Nintendo-Hype?

[in] Hallo FG-Team, ich habe Probleme mit Eurer N64-Bewertung. Sonst seid Ihr mir immer eine große Hilfe zur Kaufentscheidung von Spielen gewesen. Aber was die N64-Bewertungen angeht, so kommen mir langsam gewisse Zweifel. 6 von 11 Games wurden mit 10/10 bewertet, das kann ja wohl nicht wahr sein. 3 Spiele sind wirklich Top (Mario, Mario Kart, Turok), aber der Rest ist auf keinen Fall das Nonplusultra. Killer Instinct Gold z.B. hängt vom Spielspaß und der Technik meilenweit hinter Tekken 2 oder Virtua Fighter 2 her. Die Mängelliste von J.League Perfect Striker ist ja wohl auch lang genug, um zu Punktabzug zu führen. Bitte testet die N64-Titel in Zukunft etwas kritischer, dann kann Euch keiner so leicht vom Thron der Viedeospiele-Mags werfen. MfG, *Björn, Mönchengladbach*

[out] **Hi, Björn! Es geht doch nichts über die subjektive Meinung einer Testergruppe, die in punktuellem oder völligem Widerspruch zur Auffassung anderer Publikationen oder Leser steht. Beim Nintendo 64 schätzten wir uns eigentlich immer als höchst kritisch ein. So kritisch im übrigen, das wir sogar schon von Firmen und Händlern gefragt wurden, ob wir denn etwas gegen die Traumkonsole hätten. Bitte vergiß nicht, daß 10/10 nicht gleichbedeutend ist mit 100%, sondern ausdrücken soll, daß es momentan nichts Besseres für dieses Genre auf dem Markt gibt. Auch in Deinem Brief spiegelt sich deutlich Dein subjektives Empfinden. Viele Leser und Tester halten bspw. Mario Kart 64 für nicht so gelungen, andere wie wir (und Du) vergöttern es. Binzi und Philipp, zwei Killer Instinct-Veteranen vor dem Herrn schwören auf Killer Instinct Gold; und J. League hat zwar Mängel, aber gravierend sind diese weiß Gott nicht. Diese Überzeugung bestätigen wir uns fast täglich bei ausführlichen Matches. Die erste Generation der Nintendo-Produkte mußte 1A sein, sonst hätte die Firma ein echtes Problem, ihre Hardware an den Mann zu kriegen. Ob sich diese Qualität auch über Jahre halten läßt, wird die Zeit zeigen.** ■

Verschiedenes

[in] 1. Wird es einen Test von Doom 64 geben, und wenn nicht, warum?

2. Ist es rein technisch möglich, ein Spiel wie Virtua Fighter 3 auf das Nintendo 64 zu bannen?

3. Wird der indizierte 2D-Prügler von Williams je in einem 3D-Gewand zu bewundern sein?

4. Glaubt Ihr, es ist möglich, ein deutsches Zelda 64 auf einem 64DD-Laufwerk aus den USA mit einer japanischen Konsole zu zocken.

5. Wird es wieder eine entschärfte Version von Resident Evil 2 für den US- bzw. europäischen Mark geben?

Matthias B., Schopfheim

[out] **1. Es wird einen Test geben, da wir ähnlich wie bei Killer Instinct Gold der Meinung sind, daß dies ein Produkt ist, welches zwar nicht grundverschieden zur indizierten Ur-Version ist, dennoch aber zu viele Unterschiede vorhanden sind, weshalb man es als eigenständiges Stück Software auffassen muß. Das indizierte Mortal Kombat hingegen gleicht in der Nintendo 64-Fassung dem Automaten oder der PlayStation-Version zu sehr, weshalb wir von einem Test oder gar einer Empfehlung Abstand nehmen.**

2. Ja, technisch ist dies mit Sicherheit kein Problem, da das Nintendo 64 die nötige Grafikpower hat. Gerüchten zufolge wird dies sogar wirklich mit VF3 geschehen, da Bandai, der neue Sega-Partner, auch darauf drängt, exklusive Sega-Produkte wie Virtua Fighter auf Nintendo 64 oder PlayStation umzusetzen.

3. MK4 soll ein 3D-Prügler sein.

4. Glauben wir nicht. Die deutsche Konsole soll einen exzellenten Schutz gegen das Umbauen zur Multinorm-Konsole besitzen. Ein Systemaustausch zwischen US- und Jp.-Hardware hingegen ist möglich, da die US-Konsole bis auf zwei Plastikzapfen am Modulschacht zur japanischen Konsole baugleich ist.

5. Wie Du in der Backstage lesen kannst, wurde RE2 auf Ende 1997 verschoben. Wer weiß, was bis dahin mit dem Titel alles passieren wird? ■

Kaufen ?

[in] 1. Kann das Nintendo 64 JPEG-Sequenzen wie bei den Abspännen von Tekken2 darstellen?

2. Wird auch die deutsche Version von Mario Kart 64 mit einem Zusatzcontroller ausgeliefert?

3. Können die N64-Module auch Spiele vom Umfang eines Tomb Raider oder eines Resident Evil speichern?

4: Was genau ist eigentlich das 64DD-Laufwerk von Nintendo? *Attila Güzelisik*

[out] **1. Die Module haben nicht genug Speicherplatz, um so komplexe FMV-Filme mit Musik zu speichern, das 64DD könnte Abhilfe schaffen.**

2. Voraussichtlich nicht.

3. Wenn man die FMV-Sequenzen vernachlässigt, ist dies sicher möglich. Die Welt des Super Mario 64 ist schließlich auch sehr komplex.

4. Dies ist ein externes Laufwerk für das Nintendo 64, dessen Disketten ca. 64MB Daten speichern können. Die Übertragungsrate liegt weitaus höher als bei einer CD-Rom-Konsole, allerdings kann eine CD-Rom ca. 640 MB Daten speichern. Das Zusatzgerät soll Ende 1997 in Japan und im Frühjahr 1998 in Deutschland erscheinen. ■

feedback

>> [IN]PUT >> „$%& >> [OUT]PUT

Genaue Analyse

[in] Sehr geehrte Redaktion! Seit einiger Zeit plagt mich auch schon der Fehler meiner PSX, daß sie nach einiger Betriebszeit die FMV-Sequenzen rucklig oder gar nicht mehr abspielt. Besonders schlimm ist es bei Resident Evil. Drehe ich das Gerät jedoch auf den Kopf, funktioniert es wieder. Ich glaube kaum, daß sie sich dabei abkühlt.
Ich habe gute Kenntnisse in Sachen Elektronik und habe mir das Laufwerk mal von innen angesehen. Der Fehler liegt am Laufwerk. Fast alles aus preisgünstigem Kunststoff (was Testberichte auch schon als Mangel darstellten). Es liegt zum Teil am Schmierstoff und auch an der Konstruktion. Das Putzen und wiederholtes Einschmieren mit verschiedenen Schmierstoffen brachte kaum Besserung des Problems. Man kann deutlich sehen, daß der Schlitten nicht in der Waage ist. Die Führungen sind aus Kunststoff und durch den Abstand bis zur Leseeinheit hängt der Schlitten etwas durch. Da tut sich das kleine Positionierungsmotorchen schon etwas schwer, diese Einheit rechtzeitig an den richtigen Ort zu fahren. Wer ähnliche Probleme hat, sollte mal schauen, ob das Gehäuse der Linse auch uneben mit dem Laufwerksgehäuse ist (Abstand ca. 1 mm). Durch das Umdrehen fällt nun die Leseeinheit in die Waage, und das Motorchen kann diese problemlos führen. Der Fehler tritt deshalb erst nach einer Weile auf, weil sich am Kunststoff durch Temperaturschwankungen Spannungen ergeben. Dies ist jedoch nicht das eigentliche Problem, sondern: Macht doch mal der Fa. Sony deutlich, daß auch eine PlayStation fehlerhaft sein kann. Nach mehreren Anrufen geriet ich schließlich an Sony in Frankfurt. Der (un)freundliche Mitarbeiter wollte mir klarmachen, daß PlayStation-Ausfälle unter 0,3% liegen würden. Es gäbe also keine fehlerhaften Laufwerke, und das Problem würde nur hochgeputscht werden. Komisch, daß fast jeder Fünfte, von dem ich höre, diese Probleme hat, obwohl es sich durchweg um neuere Geräte handelt. Da die PSX nicht in Deutschland gefertigt und repariert werden, gibt es auch keine Ersatzteile. Wer also eine defekte PSX hat (natürlich unmodifiziert, keine Löcher im Gehäuse, kein Umbausatz sonst keine Reperatur), bei dem wird das gesamte Gerät einfach ausgetauscht (in 14 Tagen?). Das alles für nur 50% des Neupreises oder 150.- DM. Wobei zu erwähnen ist, daß Sony die Preise nochmal senken will (wahrscheinlich wenn das N64 erscheint). Da kauft man sich besser gleich eine neue PSX (oder N64) beim Händler um die Ecke.
Wer seine modifizierte PSX reparieren lassen will, sollte sich mal mit GT Elektronik in Lörach unterhalten. *Patrick Robinson*

[out] **Auch uns ist das Problem mit den Laufwerken bekannt. Allerdings hat Sony die Sache mittlerweile im Griff, denn seit einigen Monaten tauchen kaum noch Geräte auf, die mit dem Überhitzungsproblem zu kämpfen haben. Die Umdreh-Variante ist, wie wir auch bei einer von insgesamt über zwanzig PlayStations der FG-Crew feststellen konnten, das beste Mittel gegen die Aussetzer. Die neue PlayStation-Serie hat anstatt des angesprochenen Plastikteils eine Führrinne aus Metall, die vom Netzteil nicht mehr in Mitleidenschaft gezogen werden kann. Die Laufwerksausfälle sollen in der angesprochenen Serie (ca. eine dreimonatige Periode nach der Preissenkung auf 399.- DM) laut Sony bei etwa 5 Prozent liegen. Dies ist auch bei uns nachvollziehbar.** ■

Import ist mord

[in] Hallöchen FG! Eure Zeitschrift ist eigentlich voll O.K., aber ich habe noch eine Frage und eine Kritik. Zuerst die Kritik:
In der FG 3/97 sind 18 PlayStation-Tests, 16 davon sind Importe. Also frage ich mich, für welches Land Ihr schreibt. Ihr könnt mal davon ausgehen, daß die meisten Leser eine PAL-Version besitzen und keine Importgeräte.
Nun die Frage:
Nimmt man beim Abo auch an den Gewinnspielen teil, bei denen man eine Frage beantworten muß? *Tonio*

[out] **Lieber Tonio, die Import-Tests sind bei uns aus zwei Gründen fester Bestandteil des Heftes. Die Spiele kommen nach wenigen Wochen nach Deutschland, und wir haben so die Möglichkeit, Euch frühstmöglich über deren Qualität in Kenntnis zu setzen. Oftmals bringen die Firmen ihre Produkte, bevor wir eine deutsche Version zum Testen erhalten, auf den Markt. Manche Leser kaufen dann "blind", und das Entsetzen angesichts minderwertiger Produkte ist groß.**
Zudem gibt es unter unseren Lesern sehr viele Import-Freaks, die ausschließlich Software aus USA oder Japan kaufen. Auch die wollen natürlich wissen, was ein Import-Spiel leistet, das sie bei einem Händler bestellen, der in der FG inseriert. Wir hoffen, Du bist nicht allzu verärgert über unsere frühen Tests, denn manchmal, das wissen wir, kommt ein von uns vorgestelltes NTSC-Spiel wirklich nie nach Deutschland.
Zu Deiner Frage: Außer an den Leserumfragen nehmen Abonnenten an allen Gewinnspielen automatisch teil, ohne die Frage zu beantworten. ■

ausschneiden
und sammeln!
(Teil 2 von 453)



feedback

RE2

[in] 1. In Ausgabe 8/96 heißt es im Preview zu Destruction Derby 2, daß ein Construction Kit zum Erstellen eigener Kurse enthalten sein soll. Bei mir fehlt dieser; kann man ihn über einen Cheat erreichen, oder fehlt er ganz?
2. Habt Ihr schon ein genaues Datum für die Veröffentlichung von Resident Evil 2 in Deutschland, und wird es wieder zensiert sein?
3. Werden noch mehr Strategie-Titel wie bspw. Command & Conquer 2 oder Warcraft 2 umgesetzt? *Christian Pohl, Neumünster*

[out] 1. Das Construction Kit ist nicht mehr enthalten. Wir beriefen uns auf eine Ankündigung von Psygnosis, die wir zum Zeitpunkt unserer Vorberichterstattung erhielten.
2. Voraussichtlich kommt RE2 erst 1998 nach Deutschland, über Zensur oder nicht kann man noch nichts sagen.
3. C&C 2 wird höchstwahrscheinlich auch umgesetzt. Über Warcraft 2 und andere namhafte Titel ist noch nichts bekannt, die E3 Mitte des Jahres wird mehr Auskunft bieten.■

LOHNT ES SICH?

[in] 1. Wenn ich mir ein amerikanisches N64 und ein 64DD kaufe, kann ich es hier anschließen und deutsche Spiele spielen?
2. Kann ich an einem deutschen N64 amerikanische Spiele spielen oder deutsche Pads anschließen?
3. Lohnt es sich, ein N64 und ein 64DD zu kaufen, wenn man bereits eine 32-Bit-Konsole besitzt?
4. Wird es genug abwechslungsreiche Software für das Nintendo 64 und das 64DD geben, und wird diese auch billiger werden?
5. Gibt es eine Memory Card für das N64 und das 64DD oder einen eingebauten Speicher?
6. Wann gibt es Neues von der 128-Bit-PlayStation?
7. Wann kommt Star Trek Generations für die PlayStation? *Sven Schmitt, Nieder-Olm*

[out] 1. Anschließen kannst Du es mittels eines Spannungswandlers und eines NTSC-tauglichen Fernsehers, jedoch laufen die PAL-Module nicht auf der US-Konsole.
2. Die Spiele laufen nicht, die Pads funktionieren.
3. Kommt auf die jeweiligen Software-Vorlieben an. Das Nintendo 64 ist eine brillante Konsole. Fußballfans, Jump'n Run-Freunde oder Rennspieler finden dort Software, wie man sie anderswo noch nie gesehen hat. Fans deftiger Beat'em Ups, realistischer Rennspiele, Tomb Raider-Freaks oder Resident Evil-Fanatiker sind bei der PlayStation besser aufgehoben. Wer alles mag, braucht natürlich auch alles. Und ein Fehlgriff ist das Nintendo 64 sicher nicht.
4. Genug Software wird es mit Sicherheit geben, wie preiswert diese angeboten werden kann, hängt von den Preisen der Rohmodule ab, die Nintendo an die Lizenznehmer verkauft. Mittelfristig (1-2 Jahre) wird sich aller Voraussicht nach nichts an den Modulpreisen ändern. Die Nintendo-Produkte werden zwischen 99.-DM und 119.-DM liegen, die Spiele der Third Party-Lizenznehmer können deutlich mehr als 140.- DM kosten.
5. Es gibt eine externe Memory Card, die in den Controller geschoben wird. Diese kostet ca. 50.- DM und hat ein Speichervolumen von 0.25 Megs. Von Dataflash gibt's eine Memory Card für ca. 70.- DM mit einem Megabyte Speicherplatz bzw. für ca. 100.-DM eine Karte mit fünf Megabytes.
6. In der Backstage dieser Ausgabe.
7. Voraussichtlich Ende 1997 von Microprose.■

Endlich was zu mekern

[in] Hi Fun Generation Noch nie, seit ich Eure Zeitschrift lese, hatte ich irgendetwas zum Meckern gefunden, doch was Ihr Euch in Ausgabe 1/97 geleistet habt, grenzt an eine Frechheit.
Ein PlayStation-Special, in dem Ihr einfach ältere Tests ein zweites Mal abdruckt. Sehr einfach und arbeitssparend. Macht so einen Mist ja nicht noch einmal. Ich hätte da noch ein paar Fragen zur PlayStation. Ist Euch nichts über den PlayStation-Defekt bekannt? Bei mir zu Hause steht bereits die dritte PlayStation, nachdem die ersten beiden ohne Gewalteinwirkung den Geist aufgegeben haben. Jetzt heißt es, daß der PlayStation-Transformator direkt neben dem Hauptprozessor plaziert ist und der bei Überhitzung Schaden nimmt. Als erstes macht sich dies mit Ruckeln bei den Intros bemerkbar, später verlängern sich die Ladezeiten. Durch auf den Kopf stellen der Konsole wird dies behoben, aber der Tod der PlayStation ist damit nur hinausgezögert. Die Theorie des Transformators überzeugt mich nicht zu 100 Prozent, was meint Ihr?
Nachdem wir die erste PlayStation zum Sony Kundendienst brachten, erhielten wir schon nach 3 (!) Monaten eine neue. Nachdem diese dann auch kaputt war, erhielten wir nach 2 Wochen eine neue PlayStation für 160.- DM. Mit einer Garantie von nur drei Monaten, da Sony genau weiß, daß eine PlayStation drei Monate lang lebt, bevor sich die besagten Defekte bemerkbar machen. Außerdem erfuhr ich beim Sony Kundendienst, daß sie dort bereits über 20 Geräte wegen dieses Defektes abgeschickt haben. Viele Bekannte von mir haben im übrigen die gleichen Scherereien. Nun meine Frage: Wann kommt die defektlose PlayStation? *Matthias Mahlknecht, Bozen*

[out] Lieber Matthias, das PlayStation-Special aus FG 1/97 war keine billige Wiederholung, sondern ein Zusatz der Firma Sony, der auch separat als Werbebroschüre verwendet wurde. Wir hatten eigentlich vor, "nur" ein Heft mit 116 Seiten zu machen, bis Sony anfragte, ob es möglich wäre, die besten Tests zur Weihnachtszeit noch einmal zu wiederholen. Viele Leser fanden diese Werbemaßnahme im übrigen sehr gut, da man auf diese Weise die besten PlayStation-Produkte auf kleinstem Raum finden kann. In diesem Heft findest Du eine ähnliche Aktion mit Sega. Zu Deinen Hardware-Sorgen lies bitte den Brief von Patrick Robinson, denn das Problem liegt, wie Patrick zeigt, im Detail.■

[in] Hi FG-Team! Euer Magazin ist das seriöseste, das wir kennen, und wir haben jede Ausgabe von Euch. Bitte druckt unser Foto ab!
Pixel und Mr. Chip, Die Nintendo Warriors



**Fragen, Anregungen, Kritik & Meinungen an:
Fun Generation, „FeedBack",
Max-Planck-Str. 13,
(D)-97204 Höchberg oder via
Elektropost an:**
stephan@cypress-online.de
Re:Feedback

Theo Kranz Versand

SONDERAKTION!!!
PORTOFREIE LIEFERUNG
BEI SATURN GERÄTEN

Fon: 0931 / 571601



SATURN

- **SEGA SATURN 339,-**
  DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE, INKL. RGB-KABEL, CONTROL PAD, BATTERIE, 2 DEMO-CDS, CHRISTMAS NIGHTS UND SEGA TIPS & TRICKS-BUCH
- **SEGA SATURN ACTION PACK 449,95**
  WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY UND WORLDWIDE SOCCER '97
- SEGA SATURN SEGA RALLY SET 389,-
  WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY
- SEGA SATURN WW SOCCER '97 SET 399,-
  WIE OBEN, INKL. WW SOCCER '97
- 4-4-2 FUSSBALL (MÄR.) 89,-
- ADIDAS POWER SOCCER (APR.) 79,-
- ALIEN TRILOGY 89,-
- AMOK (MÄR.) 84,-
- **ANDRETTI RACING (MÄR.) 89,-**
- BEDLAM 94,-
- BLACK DAWN (MÄR.) 89,-
- **BOMBERMAN (APR.) 99,-**
- BUG TOO !! 84,-
- COMMAND & CONQUER 89,-
- CROW CITY OF ANGELS 89,-
- CRUSADER NO REMORSE (MÄR.) 84,-
- **DARK SAVIOR 84,-**
- DAYTONA USA CHAMPIONSHIP 94,-
- DIE HARD ARCADE 94,-
- EARTHWORM JIM 2 79,-
- EXHUMED 84,-
- **FIFA SOCCER 97 (MÄR.) 84,-**
- **FIGHTERS MEGAMIX (APR.) 99,-**
- GEKKA MUGENTAN (MÄR.) 84,-
- HEART OF DARKNESS 99,-
- **HEXEN 84,-**
- INDEPENDENCE DAY (APR.) 84,-
- KRAZY IVAN 94,-
- LOST VIKINGS 2 (MÄR.) 89,-
- MANX TT 94,-
- **NBA LIVE 97 (MÄR.) 84,-**
- NHL 97 84,-
- **NHL POWERPLAY '96 (MÄR.) 89,-**
- NIGHTS INKL. 3D-PAD 129,-
- PANZER DRAGOON 2 89,-
- PSYCHIC FORCE (MÄR.) 84,-
- RELOADED (MÄR.) 89,-
- RETURN FIRE 89,-
- SCORCHER 84,-
- SKY TARGET (APR.) 99,-
- SONIC 3D FLICKIES' ISLAND 94,-
- SONIC THE FIGHTERS 84,-
- **SOVIET STRIKE 84,-**
- SPOT GOES TO HOLLYWOOD (MÄR.) 89,-
- S. MOTOCROSS 89,-
- S. PUZZLE FIGHTER 2 TURBO (MÄR.) 69,-
- TEMPEST 2000 89,-
- THREE DIRTY DWARVES 84,-
- **TOMB RAIDER 89,-**
- TUNNEL B1 79,-
- VIRTUA COP 2 94,-
- VIRTUA COP 2 INKL. VIRTUA GUN 129,-
- VIRTUA FIGHTER 2 94,-
- VIRTUAL ON CYBER TROOPERS 84,-
- **WORLDWIDE SOCCER '97 79,-**
- X2 - PROJECT X (MÄR.) 99,-

PLAYSTATION

- **SONY PLAYSTATION 389,-**
  DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND DEMO-CD
- 2XTREME GAMES (MÄR.) 79,-
- 4-4-2 FUSSBALL (MÄR.) 89,-
- ADIDAS POWER SOCCER INT. (APR.) 99,-
- ALIEN TRILOGY 79,-
- ANDRETTI RACING 79,-
- BAPHOMETS FLUCH 89,-
- BATTLE STATIONS (MÄR.) 84,-
- BEDLAM 89,-
- BUBBLE BOBBLE 2 (MÄR.) 79,-
- CARNAGE HEART (APR.) 79,-
- COMMAND & CONQUER 99,-
- CONTRA LEGACY OF WAR 99,-
- COOL BOARDERS 89,-
- CRASH BANDICOOT 109,-
- CROW CITY OF ANGELS 89,-
- CRUSADER NO REMORSE (MÄR.) 84,-
- CRYPT KILLER (MÄR.) 99,-
- DARKLIGHT CONFLICT (APR.) 84,-
- **DESCENT 2 89,-**
- **DESTRUCTION DERBY 2 99,-**
- DISRUPTOR 79,-
- EPIDEMIC (MÄR.) 79,-
- EXCALIBUR (MÄR.) 89,-
- **EXHUMED (MÄR.) 89,-**
- FIFA SOCCER 97 84,-
- FORMEL 1 99,-
- HEXEN 94,-
- INDEPENDENCE DAY (APR.) 84,-
- **INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE 94,-**
- JET RIDER 79,-
- **LEGACY OF KAIN 89,-**
- LITTLE BIG ADVENTURE (MÄR.) 84,-
- LOST VIKINGS 2 89,-
- MADDEN NFL 97 84,-
- MECHWARRIOR 2 (APR.) 99,-
- MIDNIGHT RUN (MÄR.) 99,-
- MONSTER TRUCKS (APR.) 99,-
- NAMCO MUSEUM VOL. 3 79,-
- NANOTEK WARRIOR (MÄR.) 89,-
- NASCAR RACING 96 (MÄR.) 89,-
- NBA HANGTIME 89,-
- NBA IN THE ZONE 2 94,-
- NBA LIVE 97 84,-
- NECRODROME 94,-
- **NEED FOR SPEED 2 (APR.) 84,-**
- NHL 97 84,-
- NHL FACE OFF '97 (MÄR.) 79,-
- **NHL POWERPLAY '96 (MÄR.) 84,-**
- PERFECT WEAPON (APR.) 84,-
- PGA TOUR 97 84,-
- **PORSCHE CHALLENGE (APR.) 79,-**
- PSYCHIC FORCE (MÄR.) 84,-
- **RAGE RACER (APR.) 99,-**
- **REBEL ASSAULT II (APR.) 99,-**
- RETURN FIRE 89,-
- RIOT (MÄR.) 89,-
- ROAD RAGE 89,-
- SAMPRAS EXTREME TENNIS 89,-
- **SOUL BLADE (APR.) 109,-**
- SOVIET STRIKE 84,-
- STADT D. VERL. KINDER (APR.) 89,-
- STAR GLADIATOR 94,-
- STREET FIGHTER ALPHA 2 79,-
- STREET RACER 79,-
- SUIKODEN 89,-
- S. MOTOCROSS 89,-
- S. PANG COLLECTION (APR.) 99,-
- S. PUZZLE FIGHTER 2 TURBO (MÄR.) 69,-
- TEKKEN 2 99,-
- TEMPEST X3 89,-
- TOBAL NO. 1 89,-
- TOMB RAIDER 89,-
- **TOTAL NBA '97 (MÄR.) 79,-**
- TUNNEL B1 84,-
- TWISTED METAL 2 WORLD TOUR 89,-
- WARHAMMER 79,-
- **WING COMMANDER IV (MÄR.) 89,-**
- WIPEOUT 2097 99,-
- X-COM TERROR FROM THE DEEP 89,-

Sega Finanzierung

SEGA SATURN ACTION PACK 449,95

INKL. SEGA RALLY, WORLDWIDE SOCCER '97, 2 Demo CD'S, CHRISTMAS NIGHTS & SEGA TIPS & TRICKS BUCH

DM 39,65 PRO MONAT BEI 12 MONATEN LAUFZEIT

TEILZAHLUNGSPREIS: 475,80 DM EFFEKTIVER JAHRESZINS: 10,9%, LAUFZEIT 12 MONATE, VORBEHALTLICH VOLLJÄHRIGKEIT UND BONITÄTSPRÜFUNG DER FINANZIERENDEN BANK. ES KÖNNEN AUCH ANDERE SEGA-ARTIKEL FINANZIERT WERDEN. DER MINDESTBESTELLWERT BEI FINANZIERUNGEN BETRÄGT DM 350,-.

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange der Vorrat reicht!!!

SEGA SATURN

- BAKU BAKU ANIMAL 59,-
- BATTLE MONSTERS 49,-
- BUST-A-MOVE 2 59,-
- DARIUS 2 59,-
- FIGHTING VIPERS 69,-
- GALAXY FIGHT 59,-
- GHEN WAR 49,-
- IRON MAN/XO MANOWAR 49,-
- MIGHTY HITS 64,-
- PARODIUS DELUXE 39,-
- ROBOTICA 39,-
- SEGA RALLY 64,-
- STRIKER '96 49,-
- VIRTUA FIGHTER KIDS 69,-
- VIRTUAL GOLF 49,-
- VIRTUAL HYDELIDE 39,-

SONY PLAYSTATION

- AIR COMBAT 49,-
- BATTLE ARENA TOSHINDEN 49,-
- BUST-A-MOVE 2 59,-
- CRITICOM 39,-
- DARKSTALKERS 59,-
- DESTRUCTION DERBY 49,-
- EARTHWORM JIM 2 69,-
- FLOATING RUNNER 49,-
- GALAXY FIGHT 39,-
- IRON MAN/XO MANOWAR 49,-
- KONAMI OPEN GOLF 49,-
- LONE SOLDIER 49,-
- PANDEMONIUM 74,-
- PARODIUS DELUXE 39,-
- RIDGE RACER 49,-
- SLAM'N'JAM '96 49,-
- TEKKEN 49,-
- WILLIAMS ARCADE'S GREATEST 59,-
- WIPEOUT 49,-
- ZERO DEVIDE 49,-

NINTENDO 64

WER ZUERST VORBESTELLT, SPIELT ZUERST!

- **NINTENDO 64 399,-**
  DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, AV-KABEL UND SCART-ADAPTER
- GOEMON (JUL.) 139,-
- INT. SUPERSTAR SOCCER (MAI) 139,-
- NBA HANG TIME (JUL.) 139,-
- PILOTWINGS 64 119,-
- SHADOWS OF THE EMPIRE (MÄR.) 139,-
- **SUPER MARIO 64 99,-**
- MARIO SPIELEBERATER (APR.) 24,80
- SUPER MARIO KART 64 (JUN.) 99,-
- **TUROK DINOSAUR HUNTER 139,-**
- WAVERACE 64 (APR.) 99,-
- W. GRETZKY'S 3D HOCKEY (JUL.) 139,-





BESTELL-HOTLINE

0180 / 5211844

Austria Express - Bestell-Hotline
Tel: 0049 / 85 17 37 77

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!
UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 16.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEIC TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN 3 ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIE RUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELLANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN. BEI BESTELLUNGEN LIEGT DIESES NATÜRLICH BEI.

Laden Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

Internet: http://www.logon.de/kranz

Laden Bahnhofstraße 28
94032 Passau

Versand per Nachnahme 6,90 DM zzgl. Nachnahmegebühr, bei Vorkasse (nur Euroschecks) 4,- DM. UPS 15,- DM, Porto Ausland 18,- DM. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Laden und Versand. Ladenpreise können variieren. Händleranfragen erwünscht. Fax: 0931 / 571602 Erscheinungstermine ohne Gewähr.

[in] Liebe Fun Generation, ich lese Eure Zeitschrift sehr gerne, doch ich wundere mich, warum so wenig über den Sega Saturn geschrieben wird. Vorne auf der Zeitschrift steht groß geschrieben, Nintendo Sega Sony, und trotzdem wird weitaus mehr über Sony PlayStation geschrieben als über den Sega Saturn.

Bei uns gibt es keinen guten Händler, darum hoffe ich, Ihr könnt mir weiterhelfen.

1. Es soll eine Tastatur für den Saturn kommen, womit man im Internet surfen kann. Wann wird dieses Teil auf dem deutschen Markt erscheinen? Wo könnte ich diese im Umkreis Schweinfurt, Würzburg bekommen?

2. Wo bekomme ich die MPEG-Karte, und was kann man alles damit machen?

3. Wieviel kosten die Video-CDs?

Rigo Renn, Oberthulba

[out] Wir schreiben immer nur über die Software, die wir in einem Monat ranschaffen können. Daß augenblicklich vorwiegend PlayStation-Titel produziert werden, liegt am weitaus größeren Verbreitungsgrad der Sony-Konsole. Somit ist unser Mischverhältnis nur eine Reflektion des Marktes und keine Bevorzugung.

1. Laut Sega ist es kein Problem, das sogenannte NetLink auf den Markt zu bringen. Allerdings ist man sich in Europa über eine Veröffentlichung noch nicht ganz schlüssig. Sega-Zubehör findest Du bei Theo Kranz in Würzburg.

2. Mit der MPEG-Karte kannst Du Video-CDs (nicht zu verwechseln mit LaserDiscs) anschauen. Diese Video-CDs findest Du in vielen großen Elektronik-Ketten wie Media Markt, Saturn Hansa, etc. Außerdem wertet die MPEG-Karte teilweise die Qualität der FMV-Sequenzen eines Spieles automatisch auf.

3. Zwischen 39.- und ca. 69.-DM ■

[in] Hallo Fun Generation-Redaktion! Ich bin ein begabter Comic-Zeichner und möchte als Grafiker in der Videospiele-Branche arbeiten. Könnt Ihr mir da weiterhelfen? Anbei eine Zeichnung meiner Lieblingsfigur „Atze"

G. aus W.



[out] Wir haben Dein Bild abgedruckt. Falls sich eine Firma für Dein Können interessiert, kann sie sich bei uns melden. Wir geben dann Deine Adresse weiter. ■

BACKSTAGE

NEWSFLASH

+++ Soul Edge heißt, wie schon berichtet, in den USA und Europa Soul Blade. Ein weiterer Unterschied ist, daß im Render-Intro der kurze Augenblick, in dem Sophitita etwas mehr Haut zeigt, rausgeschnitten wurde. Die Abspänne wurden nicht synchronisiert, sondern nur mit Untertiteln unterlegt +++ Namco wird, wie angekündigt, demnächst seinen ersten abendfüllenden CG-Film in die Kinos bringen. Kurioserweise dreht die Software-Firma auch gerade einen Realfilm, "Ai Suru" (zu deutsch "Liebenswert") ist eine berühmte japanische Liebesgeschichte, die nun mit echten Schauspielern in Szene gesetzt wird +++ Sega kündigt drei weitere Model 3-Arcade Games an: Virtua Striker 2 (Fußball), House of the Dead (Shooter) und Top Skater (Inline-Action) +++ Acclaim kündigt NFL Quarterback Club '98 an. Sponsoren sind die NFL, der NFL Quarterback Club und der zweimalige NFL Most Valuable Player Brett Favre. Das Spiel kommt im Herbst für PlayStation und Saturn +++

Offizielle News über PlayStation 2



In einem Interview mit Sony-Chef Nobuyuki Idei sprach dieser auch über die Zukunft der PlayStation. Sony möchte noch wenigstens zwei bis drei Jahre mit der aktuellen Konsole arbeiten, bevor der Nachfolger der PlayStation auf den Markt kommen könnte. Gerüchteweise soll die Maschine mit einem DVD (Digital Video)-Laufwerk ausgestattet sein. DVD soll die Laserdisc als Speichermedium für Kinofilme in optimaler Bild- und Tonqualität ablösen. Die PlayStation 2 wird, so berichten gut unterrichtete Kreise, als 64-Bit-Gerät von ehemaligen Mitarbeitern der Firma Argonaut entwickelt.

Turok kommt für PlayStation, Turok 2 auf dem Nintendo 64

Acclaim hat große Pläne mit dem Dinosaurierjäger Turok. Jim DeRose, Präsident des Softwarehauses Acclaim, erklärte, daß Turok für die PlayStation umgesetzt wird. Außerdem -da man gerade gut drauf ist und nicht aus der Übung kommen möchte- arbeitet Iguana mit Turok-Produzent David Dienstbier derzeit schon am Sequel zu Turok, welches vielleicht noch zu Weihnachten auf den Markt kommen könnte.

Zelda V nun doch auf Cartridge



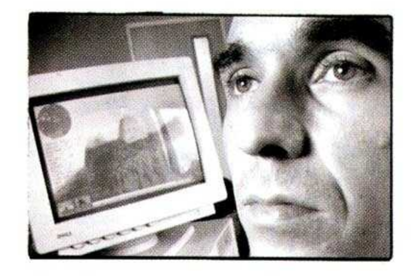
Nintendo hat es nicht leicht. Die 64-Bit-Konsole ist endlich auf dem Markt, und man muß sich wenigstens nicht mehr das Genöle vorwitziger Journalisten anhören, die über jede Messe, auf der dann wieder nix zu sehen war, höhnische Berichte schrieben, in denen spekuliert wurde, daß das Nintendo 64 wohl doch nie kommen wird. Jedes Indiz wurde als Anlaß für Spekulationen herangezogen. Als Yoshis Island und Mario RPG für SNES angekündigt wurden, wurde gemutmaßt, Miyamoto entwickle gar nicht an Mario 64. Nun soll Zelda V als Modul erscheinen. Ein Zeichen, daß sich das 64DD noch verzögern wird? Insider sagen, daß Mother 3 der erste 64DD-Titel sein wird, doch man möchte die Fans nicht zu lange auf Zelda warten lassen. 50% des Spieles sind programmiert, nun steht man am Scheidepunkt. Die Cartridgelösung hieße vielleicht weniger Spielumfang, dafür ein schnelleres Erscheinen. 64DD verheißt mehr Komplexität, aber in unbestimmter Zeit. So viele Spekulationen, und das nur, weil ein Spiel eventuell auf Modul erscheinen könnte.







Peter Molyneux zu Eidos



Der Mitgründer und Chef der EA-eigenen Entwickler Bullfrog wird die Firma, nachdem das langerwartete Dungeon Keeper dann vielleicht doch mal fertig gestellt sein sollte, eventuell in Richtung Eidos Interactive verlassen. Molyneux plant den Aufbau einer neuen Produktionsfirma und sucht einen Partner, der Verständnis für seine bekannt langen Entwicklungsphasen aufbringt. Eidos sucht derzeit fieberhaft nach Talenten und namhaften Programmierern, die man unter Vertrag nehmen könnte. Kürzlich unterschrieb der ehemalige id-Chef John Romero beim Sublabel Ion Storm. Die neugewonnen Mitarbeiter schwärmen von der guten Organisation, der künstlerischen Freiheit und den Marketingfähigkeiten der Firma, die uns vormals als Centregold ein Begriff war.

Auf den Straßen von Sim City 3000

Maxis, die Entwickler von Sim City, haben einiges vor mit ihrem Erfolgstitel. Das Rennspiel Streets of Sim City wird es dem Spieler möglich machen, durch die Straßen der selbsterstellten Sim City zu rasen und Wettkämpfe auszutragen. Außerdem kommt eine 64DD-Version von Sim City 2000. Gametek entwickelt an der Modulversion zum Klassiker Sim City für Nintendo 64. Das nächste Produkt aus der Sim City-Serie wird Sim City 3000 sein, in dem man eine Großstadt in ferner Zukunft simuliert.

Tomb Raider 2 in Entwicklung

Core Design hat mit den Entwicklungsarbeiten zu Tomb Raider 2 begonnen. Das Sequel soll mehr Sequenzen beinhalten, die unter freiem Himmel stattfinden. Die 3D-Engine wird umgeschrieben, um detailliertere Texturen ohne Geschwindigkeitsverlust bei der Darstellung in die Grafik einzufügen. Laras Waffenarsenal wird um eine Harpune erweitert, mit der sie sich an Wänden hochziehen kann und die sie auch unter Wasser abfeuern kann. Lara kann außerdem auf Berge steigen und unter Objekten durchkriechen.

BACKSTAGE

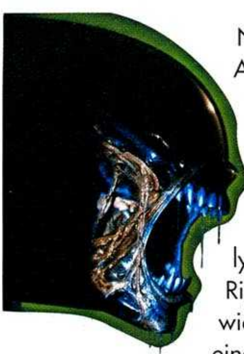
Final Fantasy VII kommt aller Voraussicht nach am 7.9.1997 in englischer Sprache in die US-Läden. Ob das Spiel auch eingedeutscht werden wird, ist noch nicht klar +++ Ein einmaliges Abkommen mit der russischen Regierungen macht es möglich, daß die Kosmonauten der Raumstation MIR zukünftig Nintendo 64 an Bord zocken können, damit ihnen nicht langweilig wird +++ Voraussichtlich in Juni wird die Konsolenumsetzung von Quake für den Saturn erscheinen, im Sommer folgt Duke Nukem 3D +++ Star Fox 64 erscheint am 23.6.1997 in den USA zusammen mit dem Jolting Pack, das in Amerika übrigens Force Pack heißen wird +++ Von Crash Bandicoot wurden weltweit über 1 Mio. Einheiten abgesetzt +++ Resident Evil 2 wurde auf den Winter 1997 verschoben, die Saturn-Version des ersten Teils wurde auf Sommer verschoben +++ Rare hat nach der Fertigstellung von Blast Corps mit der Entwicklung eines Donkey Kong-Produktes auf dem Nintendo 64 begonnen +++ Darkstalkers III wird noch dieses Jahr auf Saturn und PlayStation veröffentlicht +++ Am 4. April wird in den USA Doom 64 veröffentlicht. Der Tag soll laut Williams als Doomsday in die Geschichte eingehen +++ Die bislang noch höchst unbekannte und laute Punkrock-Band Antitox grüßt auf ihrer aktuellen CD MEGABALLS auch die Sony PlayStation und Ridge Racer. Diese sinnlose Meldung wurde übrigens mit einer Frei-CD an den Autor gesponsert +++ Nintendo hat mit dem N64 in den USA die Millionenhürde geknackt +++ Westwood Studios will als erste Firma Spiele auf DVD veröffentlichen+++

Final Fantasy IV offiziell für PlayStation



Square wird ein Remake des vierten Teils der Final Fantasy-Saga neu für PlayStation auflegen. 1991 kam FF IV für das SNES. Die Geschichte wurde 1:1 übernommen. Cecil, ein in Ungnade gefallender Ritter aus dem Königreich von Barron wird in ein atemberaubendes Abenteuer gezogen. Der einzige Unterschied zwischen dem 8 Megabit-Modul und der vollgestopften CD ist die beträchtliche Menge an FMV-Sequenzen, die Square eingefügt hat. Square möchte das neue Publikum, welches Anfang der neunziger Jahre noch nicht mit Rollenspiel vertraut war, die Möglichkeit geben, die Final Fantasy-Saga kennenzulernen. Das Spiel wird noch im Frühjahr in Japan erscheinen, über einen US- bzw. Europa-Release ist noch nichts bekannt.

FOX Interactive bringt Alien 4 auf PlayStation und Saturn



Nein, Alien 3 und Ripleys Ableben im Schmelztiegel waren kein Traum. Trotzdem tritt Ripley alias Sigourny Weaver wieder den Kampf gegen die Alienbrut an, an ihrer Seite Hollywood-Darling Winona Rider. Ripley wurde nämlich ähnlich wie der Android Bishop geklont, eine Tatsache, die sie übrigens gar nicht gut findet. Das zugehörige Videospiel wird jedenfalls kein Ego-Shooter im Alien Trilogy-Stil, die Art des Gameplays ist noch immer ein Geheimnis. Alien: Resurrection wird Ende des Jahre in Kinos und Konsolen sein Unwesen treiben.

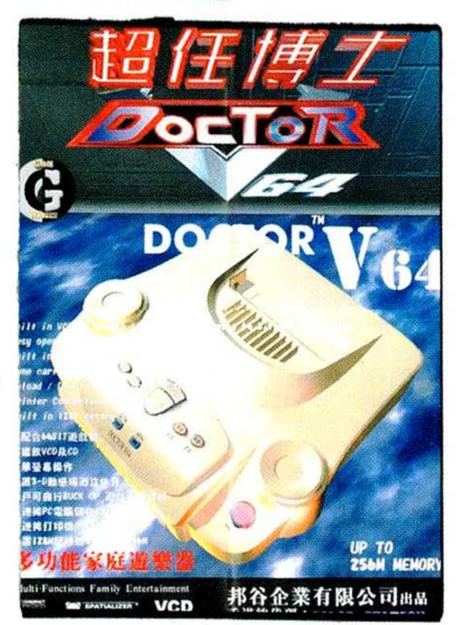
Legacy of Kain endlich in deutsch

Wie BMG Interactive mitteilte, ist Legacy of Kain (Test FG 1/97, Rating: 8/10) ab März endlich in der vollständig eingedeutschten Fassung zu haben. Die Synchronisation ist sehr gut gelungen, ein Umstand, der ja nicht immer selbstverständlich ist.

WCW vs. The World

Unter diesem Namen veröffentlicht THQ im April Virtual Pro Wrestling, das wir im Januarheft mit einer 8/10 testeten. Dabei sind alle Akteure der WCW und deren Unterorganisation NWO. Ihr könnt Euch mit insgesamt über fünfzig Wrestlern messen, nacheinander natürlich, nicht gleichzeitig. Insgesamt sind über 40 Griffe und Manöver enthalten. Mit der Anpassung an den amerikanischen Markt dürften Wrestlingfans endlich ihr Spiel gefunden haben.

Nintendo protestiert gegen Raubkopierer



Nintendo strebt Maßnahmen gegen China, Hong Kong, Taiwan, Paraguay und Venezuela an, weil diese Länder keinerlei Anstrengungen gegen die zunehmende Markenpiraterie mit Nintendoprodukten unternehmen. Allein 1996 hat Nintendo umgerechnet 1.4 Milliarden DM Umsatzeinbußen aufgrund von kopierten Spielen hinnehmen müssen, die äußerlich übrigens von den Originalen nur schwer zu unterscheiden sind. Nintendo forderte ein Gremium aus US-Wirtschaftsrepräsentanten auf, vor allem China, Hong Kong und Taiwan auf die schwarze Liste zu setzen, da diese eine fortlaufende Verletzung des Copyright- und Handelsmarkengesetzes duldeten. Die anderen Länder sollen mit größerer Aufmerksamkeit beobachtet werden. Nintendo stellte vor allem Paraguay als eines der mittelamerikanischen Schlüsselländer bei der Verbreitung kopierter Software heraus. Noch vor zwei Jahren referierte Howard Lincoln, Chairman von Nintendo of America, auf der E3 in Los Angeles über das Problem der Raubkopierer und stellte heraus, daß über 90% der verkauften Nintendo-Produkte in den erwähnten Ländern Raubkopien sind. Schon kurz nach dem Erscheinen des Nintendo 64 wurden im asiatischen Raum Kopierstationen für die Konsole angeboten, die die Software auf CD-Roms speichern.

Spielst Du mit der PlayStation oder sie mit Dir?

Andere Spielekonsolen kommen in den Schrank. Die **Sony PlayStation** kommt überallhin: **24-Kanal-Stereo-Sound** für die Ohren, **3D in Echtzeit** für die Augen und (was sonst) **CD-ROM-Technologie** für den Raum dahinter. Und dann erst die **200 Spiele**, die dir das Adrenalin in jede Zelle deines Körpers pumpen! Hier hast Du mehr Möglichkeiten, als irgendwo anders, in faszinierende Welten einzutauchen. (Aber auch, heillos unterzugehen...)

Jetzt für unglaubliche

299,-*

*unverbindliche Preisempfehlung

200 Spiele **3D in Echtzeit**

CD-ROM-Technologie



It's not a game



BACKSTAGE

Herzlichen Glückwunsch!

Hier die Gewinner des Destruction Derby 2

Die Antwort war: "Reflections"

1. Preis:
- Leif Dobelke, Bad Segeberg

2.-11. Preis:
- Jacek Spillok, Witten
- Dirk Steinborn, Peine
- Thomas Campanu, Augsburg
- Marcus Bräuker, Wiesbaden
- Hendrik Rudert, Rastatt
- Björn Wrage, Hamburg
- Christian Hirschel, Hamm/Münden
- Oliver Hellwig, Arneburg
- Udo Kreidler, Ebhausen
- Dirk Klein, Wiebelskirchen

12.-22. Preis:
- Christian Nauratil, Kirchh./Ötlingen
- André Filipovic, Rhoda-W.
- Beat Siegenthaler, Bern (CH)
- Christian Pauli, Kottingbrunn
- Jörg Wirth, Sellnrod
- Christian Goretzki, Hochdorf
- Danile Leurink, Selm
- Christoph Haseneder, Günzlhofen
- Michi Ehrlich, München
- Darius Kolodziej, Berlin

Die Gewinner des Cool Boarders-Gewinnspiel

Die Antwort war "Cool"

1. Preis:
- Gerald Laner, Volders (A)

2. -6. Preis:
- Tim Rath, Kreuztal
- Philipp Purucker, Thale
- Lars Landmann, Hollfeld
- Oliver Wilden, Balsthal
- Chris Plaumann, Gelmstorf

7.-11.:
- Rudi Mezzulo, Schwarzenbach
- Alexander Krug, Bremen
- Sascha Behrenbeck, Waterode
- Frank Rautenberg, Mühlheim/Ruhr
- Andreas Krenke, Hamburg

12.-16. Preis:
- Christoph Peer, Völs am Schlern (I)
- Michael Schär, Bigenthal
- Annelore Tomforde, Bremervörde
- M. Badweg, Sangerhausen
- Martin Belschner, Herrieden

Die Gewinner des Fire & Klawd-Gewinnspiels

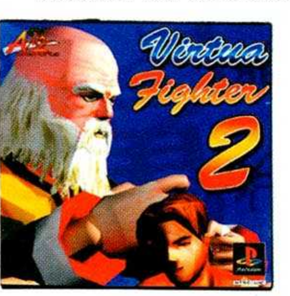
Die Antwort war "Philip Olivier"

1.-15. Preis:
- Kai-Uwe Knüttel, Heßloch
- Cünnyl Conbulat, Braunschweig
- Michael Storzer, Altfeld
- Oliver Cloodt, Bochum
- Georg Blumberger jr./Wackersberg
- Andreas Rotter/Vohborg
- Tacettin Bozkurt, Nürnberg
- David Hecker, Frankenberg
- Marc Theißen, Witten
- Thomas Uher, Poxdorf
- Eckhard Schwarz, Brühl
- Michael Meissner, Fellbach
- Marcus Bränker, Wiesbaden
- Christian Dietrich, Oberweser
- Klaus Hilpert, München

Den Gewinnern der T-Shirts und der Wasserpistolen geht Ihr Preis in den nächsten Tagen zu.

Virtua Fighter für PlayStation und Nintendo 64

Nach dem Zusammenschluß von Sega und Bandai verstärken sich die Gerüchte, daß Virtua Fighter für die PlayStation lizensiert werden könnte. Bandai möchte die gesamte Firmenstruktur reformieren und sowohl für Nintendo als auch Sony entwickeln lassen. Zu einer Strategie in punkto Hardware haben sie sich noch nicht geäußert. Virtua Fighter 3 soll laut normalerweise gut unterrichteter Kreise in einer 1:1-Umsetzung auf dem Nintendo 64 erscheinen. Doch bevor es noch keine hundertprozentige Bestätigung für diese Meldungen gibt, sollte man noch keine voreiligen Schlüsse über die Zukunft des Saturns ziehen.



Holt Euch den ultimativen Beat'em Up-Playersguide

25 Prügelspiele werden in Prima's Fighting Games Secret abgehandelt, darunter Soul Edge, Street Fighter Alpha 2, Tekken 2, Killer Instinct Gold, Darkstalkers oder alle Teile eines unaussprechlichen Indexprüglers.Ihr findet explizite Movelisten, ausführliche Kämpferprofile, übersichtliche Extra- und Finishing-Moves-Listen und vor allem 334 Seiten für exakt 30.- DM. Zu beziehen bei Order in Time in Stuttgart, Tel.: 0711/613 758



Resident Evil 2-News

Gute und schlechte Nachrichten geben sich diesen Monat bei Resident Evil 2 die Hand. Die Fortsetzung des Smash-Hits wird voraussichtlich auf zwei CDs erscheinen, da Capcom den Umfang erhöhen und die grafische Aufarbeitung des Spiels verbessern möchte. Leider verschiebt sich damit auch die Veröffentlichung auf Ende dieses Jahres. Ein Sprecher sagt, daß das Spiel nicht komplett neu geschrieben, jedoch völlig überarbeitet wird. Die Möglichkeit, verschiedene Handlungsstränge zu erleben, soll noch mehr im Vordergrund stehen.

AOU in Japan

Anfang Februar fand in Japan wieder die Automatenmesse AOU statt. Hier die Highlights: Capcom stellte Street Fighter III, den Final Fight-Nachfolger Battle Circuit und Street Fighter EX Plus vor. Sega hatte einige Model 3-Spiele am Stand, darunter das Fußballspiel Virtua Striker 2, House of the Dead und Top Skater. Namcos Lineup dürfte PlayStation-Besitzer am meisten interessieren, denn bis Ende des Jahres müßte jeder Titel für die heimischen Konsolen umgesetzt sein. Zu sehen waren Tekken 3, die Fortsetzung der erfolgreichen Beat' em Up-Reihe, My Angel 2, ein japanisches Quizspiel und Armadillo Racing, wie der Name vermuten läßt, ein Rennspiel. Taitos Wolf 3D-Hardware, auf dem ein Demo von Psychic Force 2 lief, war ebenso ein Blickfang wie Arkanoid Returns und die Eisenbahnsimulation Densha de GO. Konami stellte Jam Racer auf der Cobra-Hardware und das Hanggliderspiel Hang Pilot vor. SNK hingegen präsentierte erstmals die Neo Geo 64-Hardware und das darauf laufende Samurai Spirits.

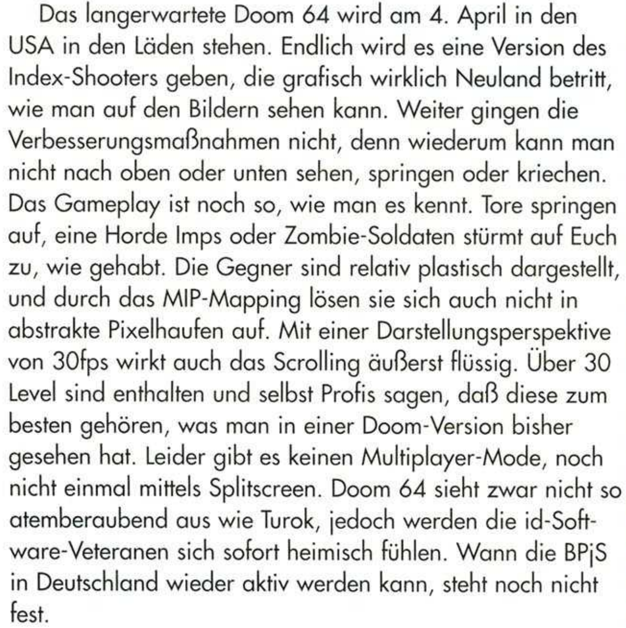








Doom 64
3D-Shooter
Williams/Nintendo 64

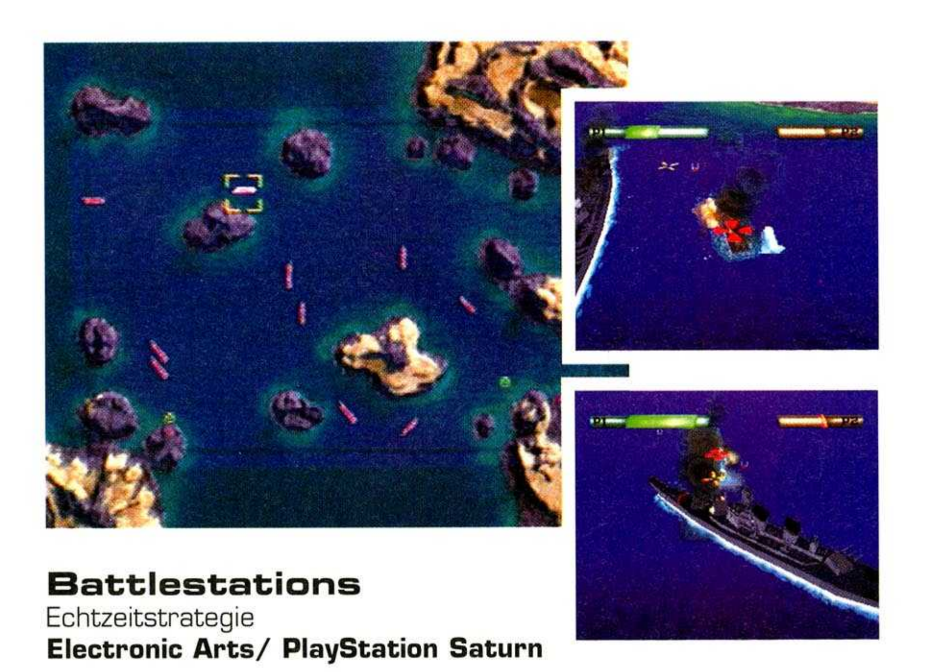


Das langerwartete Doom 64 wird am 4. April in den USA in den Läden stehen. Endlich wird es eine Version des Index-Shooters geben, die grafisch wirklich Neuland betritt, wie man auf den Bildern sehen kann. Weiter gingen die Verbesserungsmaßnahmen nicht, denn wiederum kann man nicht nach oben oder unten sehen, springen oder kriechen. Das Gameplay ist noch so, wie man es kennt. Tore springen auf, eine Horde Imps oder Zombie-Soldaten stürmt auf Euch zu, wie gehabt. Die Gegner sind relativ plastisch dargestellt, und durch das MIP-Mapping lösen sie sich auch nicht in abstrakte Pixelhaufen auf. Mit einer Darstellungsperspektive von 30fps wirkt auch das Scrolling äußerst flüssig. Über 30 Level sind enthalten und selbst Profis sagen, daß diese zum besten gehören, was man in einer Doom-Version bisher gesehen hat. Leider gibt es keinen Multiplayer-Mode, noch nicht einmal mittels Splitscreen. Doom 64 sieht zwar nicht so atemberaubend aus wie Turok, jedoch werden die id-Software-Veteranen sich sofort heimisch fühlen. Wann die BPjS in Deutschland wieder aktiv werden kann, steht noch nicht fest.









Battlestations

Echtzeitstrategie

Electronic Arts/ PlayStation Saturn

Ihr befehligt eine Kampfflotte, die verschiedene heikle Aufträge auf allen Weltmeeren zu lösen hat. Auf einem Bildschirm steuert Ihr die Schiffe in Echtzeit. Stoßen zwei Kreuzer aufeinander, entbrennt sofort eine wilde Schlacht. Im Kampfbildschirm logt Ihr das Zielkreuz auf den Gegner ein und bearbeitet ihn mit Minen, Torpedos oder Kanonen. Die Strategiekarte ist grafisch eher schlicht in Szene gesetzt, während die Schlachtsequenzen mittels Polygonengrafiken stilecht präsentiert werden. Die PAL-Version wird komplett in deutsch im Juni erscheinen.



Runabout

Rennspiel

Climax/PlayStation

Dieses Rennspiel mutet wie eine Melange aus Crusin' USA und Need for Speed an. Realistische, bis leicht überzogene Vehikel wie Busse, Trucks, normale PKWS oder überlange Limousinen liefern sich im Gewühle des Stadt- und Überlandverkehrs heiße Duelle. Dabei kann man auch einmal die Abkürzung durch Nachbars Vorgarten nehmen oder durch öffentliche Gebäude fahren. Hört sich in der Theorie alles ganz nett an, doch die Darksavior-Macher müssen dem natürlich technisch brillante Taten im Sommer folgen lassen.

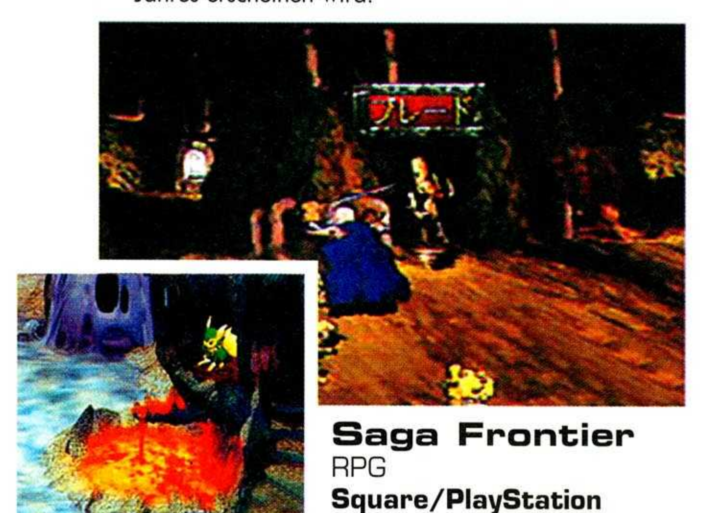


software news



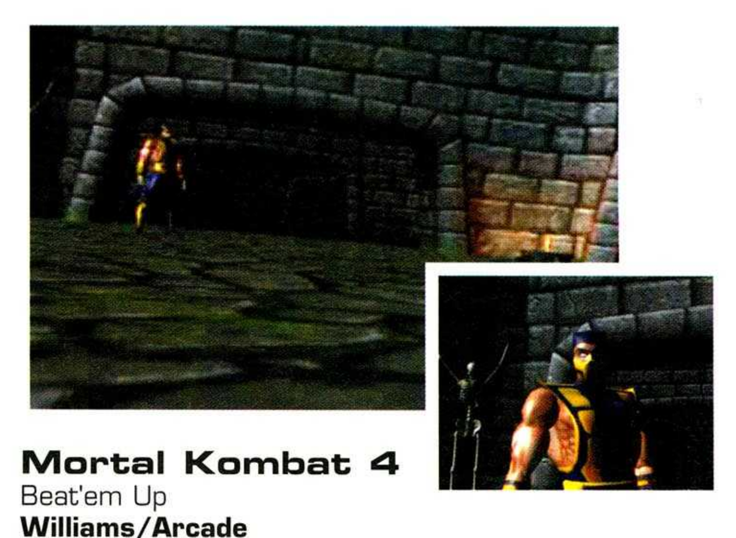
Samurai Shodown RPG
RPG
SNK/PlayStation

Das Kampfsystem ist bei einem RPG und einem Beat' em Up das A und O. Wenn man natürlich die ausgefeilten Techniken eines Kampfsportspiels in ein Rollenspiel miteinbringen kann, ist dies kein schlechter Witz, sondern Samurai Shodown RPG. Die Charaktere der erfolgreichen SNK-Serie haben diesmal etwas mehr zu tun, als nur Fäuste fliegen zu lassen. In einer apokalyptischen Fantasylandschaft, die im übrigen auch ziemlich gut gezeichnet wurde, tummeln sich Haohmaro und Co.; über den genauen Plot ist noch nichts bekannt. Allem Anschein nach wird sich Sony C.E. persönlich um diesen Titel kümmern, der Ende des Jahres erscheinen wird.



Saga Frontier
RPG
Square/PlayStation

Drei SNES- und ebenso viele Gameboyteile gab es bisher von der Romancing Saga. Die PlayStation-Fortsetzung übernimmt das Free Scenario-System und die Möglichkeit, unterschiedliche Storylines zu erleben. Man hat verschiedene Attack-Teams, bspw. eines für handfeste Auseinandersetzungen und ein anderes für Zaubersprüche. Durch die CD als Speichermedium kann vor allem der Umfang des Spieles und damit die Freiheiten des Spielers erhöht werden. Ob Saga Frontier auch als deutsche Version zu haben sein wird, steht noch nicht fest.



Mortal Kombat 4
Beat'em Up
Williams/Arcade

Freunde des gepflegten Splatterprüglers bekommen endlich Frischfleisch. MK4 läuft auf Midways neuer Arcade-Hardware, die 1.5 Mio. Polygone bei 60fps darstellen kann. Das Spiel wird vollständig in 3D dargestellt. Ed Boon, der Mann hinter Mortal Kombat, kündigt an, daß die ganzen grotesken und Cartoon-artigen Finishing Moves nicht mehr enthalten sein werden, um das Spiel etwas seriöser und bedrohlicher wirken zu lassen. Außerdem werden zwölf neue Kämpfer auftreten. Es gibt noch keine weiteren Infos, wir halten Euch auf dem Laufenden.



Vampire Savior: Darkstalkers III
Beat 'em Up
Capcom/PlayStation Saturn

Vier neue Charaktere erwarten uns in der Fortsetzung zum erfolgreichen 32-Bit-Prügler: Q-Bee, eine mutierte Bienenfrau mit Stachel, Jedah, ein Dämon aus Demitris Vergangenheit, Lilith, Morrigans kurzhaarige Schwester und Bulleta, ein naiv wirkendes Mädchen mit einer Maschinenpistole. Dafür gingen Phobos, Pyron und Donovan in den Ruhestand. Die Backgrounds sind komplett neu, nur Demitris Stage blieb, wie sie ist. Das Kampfsystem wurde um Chain Combos und Guard Reversals ergänzt, allerdings wurde die Bedienerfreundlichkeit in den Vordergrund gestellt, denn sowohl Combos als auch Guardmoves und Konterattacken sind deutlich leichter auszuführen. Der Titel ist vorerst für Dezember angekündigt, jedoch kann man mit Verschiebungen nach hinten rechnen.

DO IT ON YOUR OWN

YAROZE

Am 7. Februar '97 lud Sony Computer Entertainment die deutsche Fachpresse zu einer Präsentation des Entwicklungssystems für die Sony PlayStation nach London ein, um das in Japan schon seit Mai '96 im Handel befindliche und zu Tausenden verkaufte System zum ersten Mal einem europäischen Fachpublikum ausführlich vorzustellen. Bei Yaroze handelt es sich um eine abgespeckte Version des Entwicklungspakets, das Sony an Home-User kostengünstig weiterreichen möchte, die die Mittel für das normale Entwicklungssystem nicht aufbringen können, sich aber für die Programmierung der PSX schon immer interessierten.

von Gunter Glos



Der Lieferumfang von Yaroze

Die Hardware besteht aus der schwarzen Net-Yaroze-PlayStation, zwei Pads, einer Security Access Card in Form einer herkömmlichen Memory-Card und einem Scart-Kabel für den Anschluß an einen Fernseher. Die Software beinhaltet zwei CDs mit hilfreichen Programmierer-Tools, lauffähig unter MS-DOS 5.0, Windows 3.1, Windows 95 oder Apple Macintosh, Programmbibliotheken für die einfache Entwicklung von Spielen, zahlreiche Web-orientierte Utilities, um dem User den Einstieg in das Internet so einfach wie möglich zu gestalten, sowie einem seriellen Verbindungskabel zwischen PlayStation und Computer. Die dazugehörige Literatur umfaßt Bücher für die ersten Schritte, ein Handbuch und eine Übersicht über die mitgelieferten Programmbibliotheken. Um dieses System so kostengün-



stig wie möglich zu gestalten, bietet Sony Computer Entertainment dieses Paket in einer Grundversion mit der Option zum weiteren Ausbau an. Als Voraussetzung zum Arbeiten mit Yaroze werden ein handelsüblicher PC (Mac) und ein Fernseher, der PAL- und NTSC- Signale verarbeitet, benötigt. Kenntnisse in der Programmiersprache C, Grundkenntnisse in 3D-Mathematik und ein Internet-Zugang per Modem oder besser per ISDN sind unbedingt erforderlich.

Und so funktioniert Yaroze

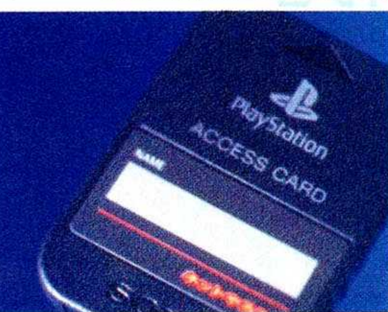
Gearbeitet wird hauptsächlich auf dem Computer. Hier werden Grafiken, 3D-Modelle, Geräusche und Musik mit Hilfe von handelsüblichen Programmen, wie Renderprogrammen, Sample-Editoren und Kompositionssoftware vorbereitet. Über einen C-Compiler (GNU C) werden diese einzelnen Module miteinander verknüpft und unter Zuhilfenahme der Systemroutinen zu einem lauffähigen Programm kompiliert. Der nächste Schritt besteht darin, den



Programmcode via Linkkabel auf die PlayStation zu transferieren. Das Spiel wird dann auf der PS gestartet und das Bild auf einem TV-Gerät dargestellt. Leider stehen dem kreativen Entwickler nur die vorhandenen 3,5 MB RAM der Konsole zur Verfügung. Spiele mit Render-Intros sowie das Nachladen von Programmteilen während des Spielablaufs sind mit Hilfe der Software Code-Warrior durch die niedrige Transferrate des PC-PlayStation-Linkkabel nur bedingt oder überhaupt nicht möglich. Positiv anzumerken ist jedoch, daß die unter Yaroze entwickelten Programme aufgrund der standardisierten Programmbibliotheken auch auf einem vollwertigen Sony Developer Pack professioneller Software-Häuser, ohne größeren Aufwand, ebenso genutzt werden können.

Aktiver Erfahrungsaustausch über das Internet

Dem Yaroze-Kunden wird die Möglichkeit geboten, sich jederzeit Anregungen und Rat direkt bei den Entwicklern von Yaroze oder durch die Kommunikation über den eigens für diesen Zweck installierten Internetserver mit anderen Anwendern zu besorgen. Interessant war zu erfahren, daß die Yaroze Internetserver in Japan, USA und Europa miteinander direkt in Verbindung stehen und durch Mirroring ihren Datenstamm aktualisieren. Durch diese Einrichtung



bestehen für Yaroze Programmierer-Teams aus aller Welt die Möglichkeit, Erfahrungen sowie selbst geschriebene Routinen auszutauschen.

Im Gegensatz zu anderen Konsolenanbietern öffnet sich Sony hiermit dem Kunden, um diesem die Chance zu bieten, aktiv am weiteren Erfolg der PlayStation in Zukunft mitzuwirken. Vielleicht entstehen hierbei neue kreative Ideen, die Sony lizensieren und in Ihr Entwicklungspaket aufnehmen könnte. Ein ähnliches Prinzip verfolgte die Firma Commodore (Hersteller von C64 und Amiga) vor einigen Jahren durch ihren Entwicklerverbund, mit dem Erfolg, daß hierdurch zukünftige Talente für die Softwareentwicklung gewonnen wurden, die heutzutage einen festen Bestandteil in namhaften Softwarehäusern Europas darstellen.



Hersteller: Sony Computer Entertainment
Ca. Preis: 1500,-DM

Inhalt der zwei mitgelieferten CDs:
- Entwicklungstools, Compiler und Utilities
- Standardisierte C-Programmbibliotheken
- Mathematische Programmbibliotheken für die PlayStation
- 3D-Rendering Programmbibliotheken
- PlayStation-Controller und Sound-Programmbibliotheken
- Programme zur Konvertierung von Grafiken
- 3D-Objekterstellungs- und Konvertierungsprogramme
- Internet Software: Netscape Navigator
- Erlaubnis zum Zugriff auf eine exklusive Yaroze Web-Seite
- Tools: R3000 C Compiler, Linker und Debugger

Optional erhältlich:
Eine Vollversion des Metrowerks CodeWarrior IDE für PC oder Apple Macintosh. Hierbei handelt es sich um einen C/C++ Compiler für MIPS-Prozessoren und spezielle Grafikkonvertierungsprogramme, um die Zusammenarbeit mit CodeWarrior IDE zu gewährleisten.

Informationen über das Yaroze-Entwicklungssystem könnt Ihr im Internet unter folgender Web Adresse beziehen: http://www.scee.sony.co.uk/yarinfo/



SUPER PANG COLLECTION

Götz Schmiedehausen

Der Software-Industrie gehört langsam wirklich der grüne Umweltengel verliehen. Wer soviel recycelt, muß es einfach gut meinen. Ganze Kollektionen wie die von Namco, Atari oder Williams wurden aus dem Dornröschenschlaf gerissen, mehr oder weniger intensiv entstaubt und dann erneut angeboten.



1989



Gelegentlich schießt Ihr auch auf eckige Blasen

Capcoms Buster Bros. Reihe, vielleicht besser bekannt als Pang ist der neuste Kandidat und Hoffnungsträger für einen zweiten Frühling.

Das Spielprinzip der drei Pang-Teile, die im Zeitraum zwischen 1989 und 1995 für SNES, PC-Engine oder als Spielhallenautomat veröffentlicht wurden, ist einfach, aber unterhaltend. Auf einem Screen befinden sich ein oder zwei Spieler, die mit einer Harpune bewaffnet sind. Bunte Blasen hüpfen zufällig über den Screen und kosten dem Bildschirm-Alter Ego bei Berührung eins der drei Leben. Trifft man die Blasen, so teilen sich diese wiederum in zwei kleinere. Dies tut man solange, bis man letztendlich nur noch Mini-Blasen vor sich hat und diese endgültig ausschalten kann.



1990

Der Einfachheit halber

Super Pang Collection beinhaltet eigentlich dreimal das gleiche Spiel. Allerdings kann man sehr gut die Entwicklungsphasen des Titels nachvollziehen. Das Ur-Pang mit dem ungelenk animierten Heldensprite und den pixeligen Hintergründen läßt Nostalgiestimmung aufkommen, während Super Pang schon eine ganze Ecke besser aussieht. Die Krönung ist natürlich Pang 3, die Automatenumsetzung benutzt gerne Meisterwerke der Kunst als Hintergründe. Ein ausführlicher Test unserer Historie-Abteilung folgt in der nächsten Ausgabe.



Die 90er Variante



1995

System:	.....PlayStation
Genre:	.....Geschicklichkeitsspiel
Spieler:	1-2
Hersteller:	.....Laguna
Entwickler:	.....Capcom
Testmuster:	.....Laguna
Veröffentlichung:	.....Mai



Der Wecker friert die Blasen für Sekunden ein



Man kann natürlich auch zu zweit spielen



Der Mexikaner hat eine Schutzblase, die bei einer Berührung verschwindet

MECHWARRIOR 2

Fabian Döhla

Endlich! Nach langer Wartezeit bekommen nun die PlayStation-Besitzer die Möglichkeit, sich selbst ans Steuer eines Kampfroboters zu setzen. Ähnlich wie bei Krazy Ivan ist man damit beschäftigt, feindliche Mechs zu zerstören, während taktische Missionsziele verfolgt werden.

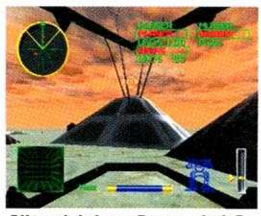




Das Intro und die zahlreichen Zwischensequenzen sind von bestechender Qualität



Die Qual der Wahl: welcher Mech eignet sich am besten für welche Mission



Alle wichtigen Daten sind On Screen eingeblendet

Activision hat sich mit seiner Mechwarrior-Variante für Sonys Hardware reichlich Zeit gelassen. Doch so wie es auch bei Wein oder dem erfolgreichen Bekämpfen von Gesichtsakne üblich ist, brauchen gute Dinge eben ihre Zeit.

Zuerst einmal eine kleine Einführung in die Materie. Mechwarrior ist die abgeänderte Computervariante eines in Insiderkreisen recht populären Brettspiels, bei dem kleine Zinnfiguren in Robotergestalt über ein Spielfeld bewegt werden, immer mit der Absicht, beim Gegner möglichst viel Schaden anzurichten. Dies erfolgt mit dem Einsatz von Raketen, Lasern und anderen freundlichen Dingen. Bei der PlayStation-Umsetzung wird man ohne große Vorrede ins Cockpit eines solchen Mechs gesetzt, die Missionsziele werden eingeblendet und schon geht's los. Dank vollständig belegtem Pad ist der Mech äußerst variabel einsetzbar, schon nach kurzer Spielzeit gehen Waffenwahl (von Heat-Rays bis Raketen ist so ziemlich alles, was irgendwie Schaden anrichtet, vertreten) und die Fortbewegung der Spielfigur problemlos von der Hand. Ständig auf der Suche nach Feinden bewegt man sich mehr oder weniger schnell durch die flüssig scrollenden 3D-Landschaften, je nachdem für welchen Kampfroboter man sich entschieden hat. Es stehen immerhin 12 verschiedene Typen zur Auswahl, die sich in Geschwindigkeit, Panzerung und Waffenbestückung unterscheiden. Allerdings ist nicht jeder Typ für jede der immerhin 32 Missionen "zugelassen" (klingt ja wie beim TÜV), manchmal schränkt eine Gewichtsbegrenzung die Auswahl ein.

"Papa, was ist Eins und Eins und Eins??"



In den Trainingsmissionen wird man vorbildlich an das eigentliche Spiel herangeführt

Die dritte Version von Mechwarrior (Mechwarrior und Mechwarrior 3050 gab´s auf dem SNES) macht schon im Vorfeld mächtig Spaß. Damit jeder etwas davon hat, ist Mechwarrior zweiteilig aufgebaut. Einmal gibt es die Möglichkeit, eine Art Arcade-Shoot'em Up zu spielen (zu deutsch: einer gegen alle), zum anderen kann man sich im Allegiance-Mode langsam nach oben arbeiten, indem man diverse, taktisch angehauchte Missionen erfolgreich abschließt. Erwähnenswert ist hierbei die Möglichkeit, seine Mech in einer "Tuning-Garage", auch Mech-Lab genannt, ganz individuell zu verändern. Mechwarrior leistet sich in der Vorabversion eigentlich keine großen Schwächen. Die Grafik macht einen soliden Eindruck und vermittelt eine angenehme futuristische Atmosphäre. Der Vorspann ist ordentlich animiert, die an "Wing Commander" angelehnten Zwischensequenzen tragen zusätzlich zu einem durchweg positiven Gesamteindruck bei. Auch die akustische Seite wurde nicht vernachlässigt, sowohl der heftige Soundtrack als auch die Soundeffekte fügen sich homogen ins Spielgeschehen ein. Eine nicht zu verachtende Frauenstimme (Telefonnummer, bitte!) gibt Auskunft über das aktuelle Geschehen und informiert



In dieser Mission verteidigt Ihr eine Basis gegen eine Übermacht an feindlichen Mechs



Die feindlichen Mechs zerbersten in gigantischen Explosionen


Dank Sprungdüsen findet das Kampfgeschehen auch in der Luft statt

Die komplexe Steuerung ermöglicht eine äußerst variable Spielweise

über die Missionsziele. Sollte es wider Erwarten bei einer Mission einmal Probleme geben, so kann man entweder in einem Trainingsmode nochmal die Grundfunktionen des Mechs einüben oder die Mission dank Continue bzw. Memory Card neu starten.

Die Tatsache, daß ich zwei Mechwarrior-Freaks aus meiner Bekanntschaft nur durch den drohenden Einsatz von Tränengas vom Joypad trennen konnte, spiegelt die Qualität des Spiels wohl am ehesten wieder. Bleibt zu hoffen, daß die Entwickler bis zum Release keine gravierenden Fehler mehr machen, bis dahin kann man sich die Zeit ja mit Krazy Ivan oder intensiven Brettspielsessions verschönern.

System:	.....PlayStation
Genre:	.....Simulation / Strategie
Spieler:	1
Hersteller:	.....Laguna
Entwickler:	.....Activision / Quantum Factory
Testmuster:	.....Laguna
Veröffentlichung:	.....April







FINAL FANTASY VII

Holger Gößmann

Jubelstürme der RPG-Fans müssen ganz Japan erschüttert haben, als Squaresoft endlich sein angekündigtes Sequel zur erfolgreichsten Rollenspielserie der Videospielgeschichte veröffentlichte. Und die Endversion erfüllte zumindestens technisch die Hoffnungen, die die Demo-CD auf Tobal No. 1 weckte.

Der Character-Info-Screen

Gegner aller Art belästigen die Party

Ein Zauber von Cloud schlägt ein


Die Hintergründe bieten enorme Tiefeneffekte



Ein schwerer Treffer erschüttert diesen Gegner

Obwohl die Japanischkenntnisse der Redaktion sehr begrenzt sind, war der Titel doch soweit spielbar, daß Euch ein Preview präsentiert werden kann. Dies liegt vor allen Dingen an der Tatsache, daß sich die Menüsteuerung gegenüber den Super Nintendo-Titeln kaum verändert hat. Die Hoffnung, daß Square sich auf keine Spielereien einläßt und das nahezu perfekte Gameplay der 16-Bit-Titel übernimmt, hat sich also erfüllt. Natürlich wurde aber den technisch neuen Möglichkeiten Rechnung getragen und sowohl Grafik als auch Sound verbessert. So ergeben sich für Rollenspiele bisher ungeahnte Möglichkeiten. Die Helden des Games sind nunmehr als Polygonfiguren dargestellt. Eine Party besteht bei Final Fantasy VII aus drei Leuten. Cloud, ein junger Recke mit überdi-



Der Heilzauber erfrischt die Crew


Im brennenden Haus versucht man einen Kameraden zu retten


Die Wurzel hebt für unseren Helden die Schwerkraft auf


Sogar die Dörfer sehen atemberaubend gut gezeichnet aus


Die Flucht aus dem Krater



Der grüne Wirbelsturm wirft den Helden zurück



Nach dem Kampf scrollt die Kamera um die Polygonfiguren



Der Held hat ein größeres Menü als seine Mitstreiter

mensionalem Bihänder, der ganz im Zeichen der japanischen Animetradition gezeichnet ist, ist Leiter der Unternehmung. Als erstes gesellt sich Barrett, ein breitschultriger Mann mit Arm-MG dazu. Im Verlauf des Spiels schließen sich weitere 10 Personen der Party an. Angegriffen wird diese nach dem Random Encounter-Prinzip, d. h. die Gegner sind auf der Oberlandkarte nicht zu sehen, und die Gruppe wird nach dem Zufallsprinzip in Kämpfe verwickelt. Dort kann man sich mit Waffengewalt oder Magie der Widersacher entledigen. Gekämpft wird in Echtzeit, was bedeutet, daß jeder Charakter eine gewisse Zeit



Tifa wurde von einem Schlafspruch getroffen

braucht, um ziehen zu können. Neu ist die Limit-Leiste, die es den Helden ermöglicht, ab und an einen besonderen Schwinger zu plazieren. Für die Zaubersprüche ist, ähnlich wie bei FFVI, ein Edelsteinsystem zuständig, das es dem Spieler erlaubt, unterschiedliche Zaubersprüche anwenden zu können. Zahlreiche, grafisch atemberaubende Zwischenspänne sorgen für eine dichte Atmosphäre.

I just can't wait

Was Squaresoft aus dem guten alten RPG gemacht hat, ist unglaublich. Technisch ist dieses Produkt, soviel kann schon jetzt gesagt werden, auf jeden Fall revolutionär. Eine solche Grafikdarstellung und solch brillante Vorspänne hätte ich in den nächsten Jahren auf keinen Fall für möglich gehalten. Allein dieser Punkt macht FFVII zum Pflichtkauf. Leider können wir zum jetzigen Zeitpunkt über das Hauptkriterium der Rollenspiele, nämlich die Storyline noch nichts sagen. Trotzdem brennt die ganze Redaktion schon jetzt auf den Tag der Veröffentlichung. Dieses Spiel wird aufgrund seiner Technik sicherlich auch Spieler ansprechen, die bisher nichts mit RPGs anfangen konnten. Also sollte jeder, der eine PlayStation sein eigen nennt, schon mal das Geld für dieses Spiel beiseite legen. RPG-Fans ohne PlayStation hingegen sollten das Geld für das Game und eine Konsole bereit halten, denn um diesen Titel kommt man wohl nicht herum. Leider kommen Spieler ohne fundierte Japanischkenntnisse erst ab Dezember in den Genuß des drei CD-großen Machwerks (USA-Release). Wegen der zu erwartenden Lieferengpässe ist eine Vorbestellung dringend zu empfehlen. Ob eine eingedeutschte Version erscheinen wird, steht zur Zeit noch nicht fest.

Dieser Artikel entstand unter freundlicher Mithilfe von Norbert Ebenhöh und Non Plus Ultra aus Erlangen.

System:	**.....PlayStation**
Genre:	**.....RPG**
Spieler:	**.....1**
Hersteller:	**.....Squaresoft**
Entwickler:	**.....Squaresoft**
Testmuster:	**.....Non Plus Ultra**
Veröffentlichung:	**.....Dezember**



Schön gezeichnete Zwischenspänne lockern den Spielverlauf auf



Nach dem Betreten der Rakete...



...startet diese,...



...und verwüstet hierbei das ganze Dorf



Noch ist die Stadt unversehrt, doch..



...des Nachts kommt die Feuersbrunst



Der Endgegner zündet einen Zauberspruch

AGENT ARMSTRONG

Götz Schmiedehausen

Im Jahre 1930 wird die Welt von einem Gangstersyndikat bedroht. Agent Armstrong, der im Auftrag eines weltweit operierenden Geheimdienstes arbeitet, versucht im James Bond-Stil die Machenschaften des Mafiosi Spats Falconetti zu unterwandern. Sein bestes Argument: eine neuartige Thompson-Maschinenpistole.


Cool und kantig: das ist Agent Armstrong



Mit Schüssen aus dem Hintergrund wird 3D-Feeling erzeugt

Rund um den Erdball führt die actionreiche Jagd, wobei Armstrong andere Agenten befreien, geheime Pläne des Syndikats stehlen und deren Stützpunkt zerstören und außerdem alles zu Brei schießen muß, was sich auf dem Bildschirm bewegt. Dabei steht er allerdings nicht allein, denn die obligatorische und bildhübsche Partnerin Tanya unterstützt ihn mit hilfreichen Daten und Botschaften.

In tödlicher Mission

Voraussichtlich wird es sieben Missionen geben, die in 37 Unterlevel unterteilt sind. Armstrong bewältigt diese zu Fuß oder hinter dem Steuer von Panzern, Motorrädern oder Schnellbooten. Die Grafik ist vollständig aus Polygonen zusammengesetzt, um einen größtmöglichen Destruktionsgrad an Gebäuden oder in der Botanik zu gewährleisten. Prinzipiell hat man es mit einem 2D-Sidescroller zu tun, allerdings wurde sehr viel Wert auf plastische Darstellung und dreidimensionalen Effekt gelegt. Gerenderte FMV-Sequenzen und typische Hintergründe im Stil der dreißiger Jahren, die zum Teil sogar handgezeichnet wurden, sollen für die nötige Gangsterfilmatmosphäre sorgen. Agent Armstrong ist ein Arcade-Shooter mit Action Adventure-Elementen, ein Genremix, der schon zuvor bspw. bei Firo & Klawd von BMG gut gefallen konnte. Der Test in einer der nächsten Ausgaben bringt mehr Aufschluß über die Qualitäten.



So ganz ernst kann man das Spiel nicht nehmen



Eine Wasserstoffbombe macht dem Agenten nichts aus



Typische Sidescroller Grafik

System:	.....PlayStation
Genre:	.....Action Adventure
Spieler:	1
Hersteller:	.....Virgin
Entwickler:	.....Virgin
Testmuster:	.....Virgin
Veröffentlichung:	.....Mai

KOMPLETT NEU

ÜBERARBEITETE PLAYSTATION™ VERSION
VOLLDEUTSCHE VERSION

MECHWARRIOR® 2

31ST CENTURY COMBAT

48 vernichtende Missionen:
Beinhaltet die 32 Original-Missionen plus 16 brandneue Missionen – speziell für die PlayStation und den Saturn entwickelt.

Schnelle, spannende Endzeit-Action:
Mit neuer, schnell reagierender Steuerung und gewaltigen Power-Ups, inklusive Unverwundbarkeit, Schussraten-Erhöhung und Unsichtbarkeit.

32-Bit-Grafik-Power:
Das haut Dich um! Revolutionäre 3D-Grafik, die alles aus Deinem 32-Bit-System herausholt.











This official seal is your assurance that this product meets the highest quality standards of Sega™. Buy games and accessories with this seal to be sure that they are compatible with the Sega Saturn™ System.



Im Exklusiv-Vertrieb von



www.activision.comMechWarrior 2



EXCALIBUR 2555

Götz Schmiedehausen

Die Geschichte Britanniens muß umgeschrieben werden. Das sagenhafte Schwert Excalibur des noch sagenhafteren Königs Artus befindet sich nicht bei der Dame aus dem See, sondern in den rostigen Händen einiger mörderischer Cyborgs, die mal eben durch die Zeit zurückgereist sind, den verdutzten König mit einer Strahlenwaffe in handliche...



Anscheinend wurde das Wasser in den Tanks vergiftet. Löst das Rätsel!



Wenn Ihr Magie einsetzt, seht Ihr einen Lichtschweif beim Schwerthieb



Man kann nicht durch die Türen hindurchsehen, sondern muß sich überraschen lassen, was sich auf der anderen Seite befindet



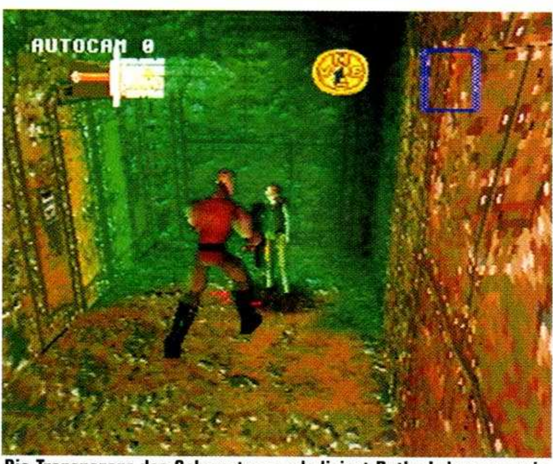








In den Dungeons findet Beth fahrende Händler, die sie mit notwendigen Ausrüstungsgegenständen versorgen



Die Transparenz des Schwertes symbolisiert Beths Lebensenergie

... Portionen zerlegt haben und dann mit dem Zauberschwert zurück ins sechsundzwanzigste Jahrhundert entschwunden sind. Doch der alte Magier Merlin hat aufgepaßt und hält den Zeittunnel gerade noch so lange mit Magie offen, daß die Quotenheldin Beth mit einem der unförmigsten Schwerter des Frühmittelalters hindurchschlüpfen kann, um Excalibur zu retten.

Aus variablen Kameraperspektiven wird Eure Heldin, die durch düsteres Gemäuer hastet, welches ein etwas verwirrendes Mittelalter/Zukunftsambiente verbreitet, eingefangen. Trifft sie auf einen Widersacher, der sie nicht etwa mit der zeitgemäßen Strahlenwaffe auf kleiner Flamme röstet, sondern mit vorsintflutlichen Schlaginstrumenten angreift, kann sie verschiedene Schläge ausführen oder sogar Magie mittels diverser Sprüche ins Spiel bringen. Die unansehnlich ausblutenden Kadaver sollte man filzen, denn so mancher hilfreicher Gegenstand wie Keycard, Heilmittel etc. befinden sich im Wams des erkaltenden Körpers.

Alles nur eine Frage der Zeit

Telstars Grafiker legen besonders viel Wert auf Illumination, man fühlt sich angesichts der vielen Grün-, Rot-, Gelb- oder Brauntöne eher wie in einer Gruftdisko als in einem Dungeon der Zukunft. Die vollständig aus Polygonen zusammengepuzzelte Beth wackelt freibeweglich durch das komplexe Gemäuer und trifft auch immer wieder auf mitteilungsbedürftige Wegelagerer. Arbeitsscheue Mitmenschen, fahrende



Dieser übellaunige Riese verträgt nur einen Schwerthieb

Händler oder zwielichtige Gestalten aus aller Herren Zeiten treiben sich herum, und dem unzusammenhängenden Zeugs, das sie oftmals labern, nach zu schließen, muß Beth auch noch diverse Rätsel lösen, um ans Ziel zu kommen. Ob der Titel mehr als einen Schuß Pulver taugt oder sogar ein neues Action Adventure-Highlight darstellt, werden wir in einer der nächsten Ausgaben klären.

System:	**.....PlayStation**
Genre:	**.....Action-Adventure**
Spieler:	**.....1**
Hersteller:	**.....Konami**
Entwickler:	**.....Telstar**
Testmuster:	**.....Konami**
Veröffentlichung:	**.....Mai**

MARO VIDEOSPIELE

Neu: MARO in Herzogenaurach
Röntgenstraße 24
Röntgenstraße Herzogenaurach
91074 Herzogenaurach
Tel. 0 91 3276 06 58
Fax 0 91 32/7 56 19

MARO in Reutlingen
Wilhelmstraße 8
72764 Reutlingen
Tel. 0 71 21/32 00 14
Fax 0 71 21/32 00 45

Neu: MARO in Ludwigsburg
Solitudestraße 3
71638 Ludwigsburg
Tel./Fax 0 71 41/90 22 42

MARO in Ulm
Zeitblomstraße 31
(am Karlsplatz)
89073 Ulm
Tel. 07 31/60 20 755
Fax 07 31/60 20 756

Ratenkauf von NINTENDO 64, NEO GEO, Sega Saturn und Sony Playstation möglich.



NEO GEO CD SINGLE SPEED 449,90

NEO GEO CD

Titel	Preis
CYBER LIP	DM 119,90
LAST RESORT	DM 119,90
SENGOKU 2	DM 99,90
KARNOV'S REVENGE	DM 99,90
AEROFIGHTERS 3	DM 139,90
METAL SLUG	DM 139,90
AGRESSORS OF D. KOMBAT	DM 99,90
GALAXY FIGHT	DM 99,90
SAMURAI SHODOWN 2	DM 99,90
SAMURAI SHODOWN 3	DM 99,90
SAMURAI SHODOWN 4	DM 139,90
GOW CAIZER	DM 99,90
ART OF FIGHTING 3	DM 139,90
NEO TURFMASTER	DM 99,90
BRIKINGER-IRON CLAD	DM 139,90
KING OF FIGHTERS 94	DM 39,90
KING OF FIGHTERS 95	DM 99,90
KING OF FIGHTERS 96	DM 139,90
BUBBLE BOBBLE PUZZLE	DM 69,90
KING OF MONSTERS 2	DM 89,90
RIDING HERO	DM 59,90
SAVAGE REIGN	DM 69,90
VIEW POINT	DM 59,90
FATAL FURY 3	DM 79,90
MUTATION NATION	DM 59,90
ROBO ARMY	DM 99,90
NINJA COMMANDO	DM 89,90
CROSSED SWORD	DM 59,90
PULSTAR	DM 69,90
ALPHA MISSION II	DM 69,90
NINJA COMBAT	DM 69,90
SUPER SIDEKICKS 4	DM 139,90
KIZUNA ENCOUNTER	DM 139,90
FF REAL BOUT SPECIAL	DM 139,90
GHOST PILOTS	DM 69,90

NEO GEO MODULE

Titel	Preis
SAMURAI SHODOWN 3	DM 299,90
KIZUNA ENCOUNTER	DM 599,90
PULSTAR	DM 599,90
FF REAL BOUT SPECIAL	DM 599,90
NINJA MASTER	DM 599,90
ART OF FIGHTING 3	DM 599,90

GEBRAUCHTE NEO-GEO MODULE AM LAGER



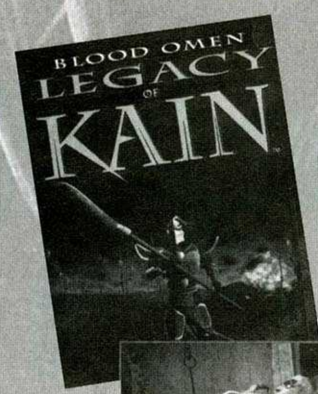
SEGA SATURN 369,90

Titel	Preis
SONIC 3D DT.	DM 99,90
DARK SAVIOR DT.	DM 99,90
DIE HARD ARCADE DT.	DM 99,90
COMMAND & CONQUER DT.	DM 99,90
FIGHTERS MEGAMIX DT.	DM 109,90
MANX TT DT.	DM 109,90



NINTENDO 64 399,90

Titel	Preis
JOYPAD DT.	DM 69,90
MARIO 64 DT.	DM 99,90
MARIOKART 64 DT	DM 99,90
WAVERACE DT.	DM 99,90
PILOT WINGS DT.	DM 129,90
SHADOWS OF THE EMPIRE DT.	DM 149,90
TUROK DT.	DM 149,90
TUROK US.	DM 209,90
MEMORY CARD DATAFLASH	DM 69,90



SONY PLAYSTATION 389,90

Titel	Preis
PORSCHE CHALLENGE DT.	DM 89,90
WING COMMANDER 4 DT.	DM 99,90
PANDEMONIUM DT.	DM 84,90
BLOOD OMEN DT.	DM 84,90
EXHUMED DT.	DM 84,90
MECHWARRIOR 2 DT.	DM 89,90
NASCAR RACING DT.	DM 89,90



Bestellungen ab 2 Spiele sind versandkostenfrei!

Händleranfragen erwünscht!

Franchise-Partner gesucht!

Versand: Tel 07 11/9 56 11 30 · Fax 07 11/55 75 63
König-Karl-Straße 66 · 70372 Stuttgart

Besuchen Sie unser Ladenlokal:
Königstraße 16 (geg. McDonald's) · **70173 Stuttgart**
Telefon 07 11/22 14 22 (kein Versand)

Unser Laden ist täglich von 10.00 bis 20.00 Uhr durchgehend geöffnet. Samstag 10.00 bis 16.00 Uhr.

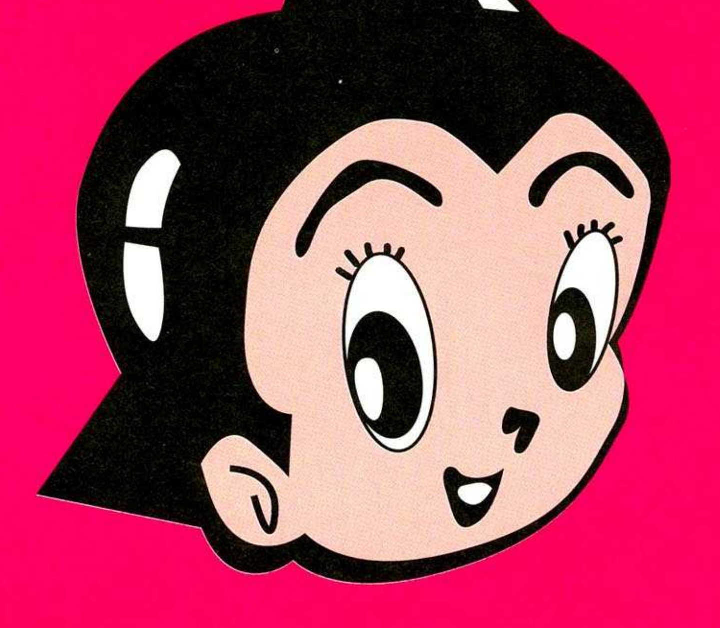
MARO im Internet: http://www.maro-gmbh.com

Solange Vorrat reicht · Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Ladenpreise können abweichen.

ABON[NE]MENT

fest vereinbarter bezug von zeitungen, zeitschriften o.ä. auf längere, aber meist noch unbestimmte zeit





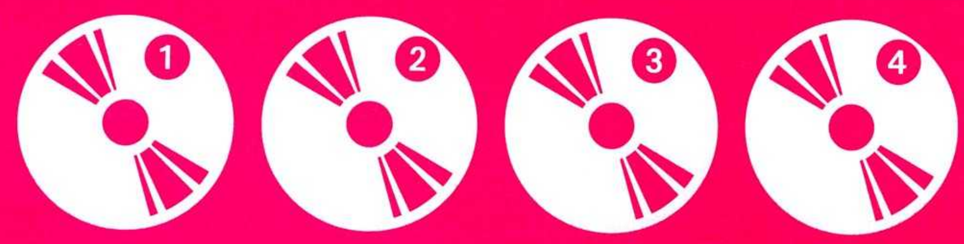


cut here

ABO-AZ

INFO[tain]MENT
FORMAT: 210 x 297 + 3
4c EuroScala
Side 034
FG 4-97

ABO: jetzt



ACH[tun]G!



Jeder Abonnent bekommt REGELMÄßIG BIS ZU VIER CDs für sein Wunsch-System. Diese Abo-Prämie kommt NICHT NUR EINMAL ins Haus!

=





this space is for rent! feel free to call +49(93) 4043 712 [also there's much more space to rent]





FUN GENERATION - Es kann nur eine geben!

ABO: jetzt | FUN GENERATION | A.S.A.P.©® *





FUN GENERATION IM ABO

Weitere Vorteile im Überblick

- Ihr bekommt bis zu 4 CD's für Euer Wunschsystem
- Ihr nehmt automatisch an jeder Verlosung im Heft teil
- Ihr macht uns mit Euerm Abo unheimlich glücklich
- Ihr habt als erste alle aktuellen Infos in der Hand
- Ihr verpasst keines unserer Meisterwerke
- Ihr geht kein Risiko ein und könnt jederzeit kündigen
- Ihr spart außerdem 10% vom regulären Verkaufspreis

- **...and we like it! ®†©**



C.O.D.: 3NT3R

P.W.D.: 3X1T

MANX TT

Stephan Girlich

In der Spielhalle zählte Manx TT letztes Jahr zu den erfolgreichsten Münzschluckern überhaupt. Der Spieler saß auf einem Motorrad-ähnlichen Untersatz und lenkte das virtuelle Bike durch Gewichtsverlagerung in die Kurven.



Durch die Steilkurven rast man mit Höchstgeschwindigkeit



Die Egoperspektive ist sehr gewöhnungsbedürftig

Mit einer derartig aufwendigen Steuereinheit kann die Saturn-Umsetzung natürlich nicht dienen, hat dafür aber andere Vorteile vorzuweisen. Der Arcade-Modus entspricht dem Automaten 1:1, in dem es ein großzügiges Zeitlimit und sieben Gegner zu schlagen gilt. Hier hat man nur die Wahl zwischen automatischer oder manueller Schaltung, die zwei Kurse (Laxey Coast, TT-Course) bestimmen gleichzeitig den Schwierigkeitsgrad. Aus der Außenperspektive läßt sich das Bike problemlos steuern, an die Egoperspektive mit kippendem Blickwinkel beim Einlenken muß man sich dagegen erst gewöhnen. Umfangreicher und vor allem interessanter gibt sich der Saturn-Modus. Acht 450 ccm-Hondas mit Unterschieden in Top Speed, Acceleration und Handling machen die Wahl vor einem Rennen zur Qual. Die zwei Kurse sind hier zusätzlich in spiegel- und gleichzeitig richtungsverkehrter Form zu fahren; gewinnt man alle vier Strecken hintereinander ohne Nutzung eines Continues, winken schnellere Superbikes. Neben der obligatorischen Bestzeitenhatz im Time Trial lockt Manx TT wie schon Sega Rally oder Daytona CCE mit einem echten Zwei-Spieler-Modus.



Der Saturn-Modus lockt mit einer Vielzahl an Motorrädern...



... und insgesamt vier Strecken

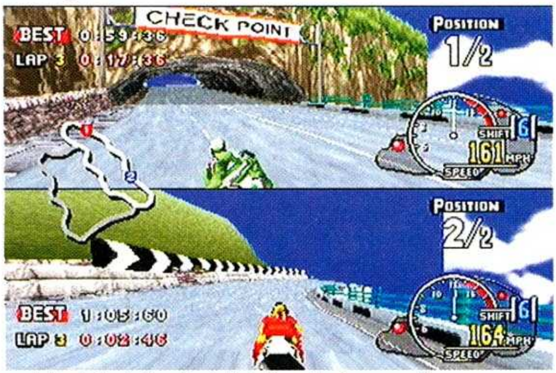


Über eine Kuppe geht es mit einem weiten Sprung

Mit Manx TT besinnt man sich bei Sega auf alte Qualitäten und liefert nach dem nicht hundertprozentig geglückten Daytona-Sequel wieder eine astreine Automatenumsetzung ab. Die Strecken sind mit einer Vielzahl an hübschen Details ausgeschmückt und scrollen wunderschön flüssig über den Screen. Der Saturn-Modus ist durch das äußerst knapp bemesse-



Für den Zwei-Spieler-Modus mußte die Grafik etwas abgespeckt werden, ...



... dafür ist kein Geschwindigkeitsverlust zu verspüren



Die Grafik ist schnell und flüssig

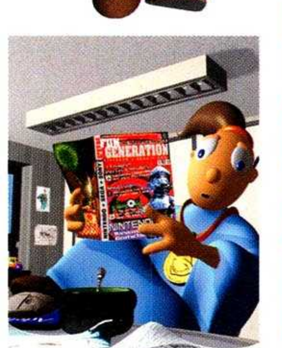
ne Zeitlimit auch für Profis eine Herausforderung, dank der hervorragenden Steuerung aber kein Ding der Unmöglichkeit. In der nächsten Ausgabe wird sich zeigen, ob Manx TT an die Klasse eines Sega Rally heranreicht.

System:	.....**Saturn**
Genre:	.....**Rennspiel**
Spieler:	.....**1-2**
Hersteller:	.....**Sega**
Entwickler:	.....**Sega Sports**
Testmuster:	.....**Sega**
Veröffentlichung:	.....**April**

LITTLE BIG ADVENTURE

Götz Schmiedehausen

Schon vor über zwei Jahren kam Little Big Adventure für den PC auf den Markt und avancierte in kürzester Zeit zum Topseller. Mit der PlayStation hat die französische Programmierfirma Adeleine nun auch eine Konsolenplattform, auf die sie das komplexe Abenteuer umsetzen konnten.



Am Gefängniswächter müßt Ihr Euch ungesehen vorbeischleichen



In Twinsens Keller befinden sich Teile seiner Ausrüstung



Die Überfahrt...



...bekommt Twinsen nicht so gut

Erzählt wird die Geschichte des jungen Twinsen, der aus einer Nervenheilanstalt flüchtet. In den Augen des Terrorregimes des bösen Dr. Funfrock wird er als gemeingefährlicher Aufrührer eingestuft, da er wiederholt von der verbotenen Göttin geträumt und erzählt hat. Funfrocks Truppen, bestehend aus den geclonten Dickos, einem elefantenartigen Brutaltrupp, sowie den flinken Quetschern und den grüngewandeten Soldaten beschießen Twinsen, wo immer er sich zeigt. Manchmal allerdings kann er seine Widersacher täuschen, indem er sich "unauffällig" verhält und um die Ecken schleicht. Dies ist eine von vier Verhaltensweisen, die Twinsen an den Tag legen kann. Außerdem gibt es noch "aggressiv": hier wird Twinsen zum Schläger, "sportlich": Twinsen kann laufen und springen, und "normal": Twinsen geht dann gemäßigten Schrittes durch die schwer bewachten Straßen.



Laßt Euch die geheime Passage zeigen

Logische Zusammenhänge und hohe Spielkultur

Twinsen erfährt vor allem durch Gespräche mit den harmlosen Hasis und Pummels schnell, wie er weiter vorgehen soll. Doch zuerst muß er den verängstigten Einwohnern durch das Vertrimmen eines Clones beweisen, daß er nicht mit Funfrock kollaboriert. Ein Straßenmädchen lenkt als dank einen liebeshungrigen Dickoclon ab, damit Twinsen passieren kann.



Der Händler verkauft Euch Lebensenergie und Magie

Little Big Adventure beinhaltet viele kleine Rätsel



Eine kleine Sokoban-Einlage, um an das Schiffticket zu kommen

und charmante Zwiegespräche mit den Bewohnern von Twinsun, haarsträubende Kämpfe und überraschende Wendungen. Die Grafikdarstellung aus der isometrischen Draufsicht wird Bildschirm für Bildschirm umgeblendet. Auffällig ist die Animation der Figuren, die aus Ellipsoiden zusammengesetzt wurden und dadurch plastisch und lebendig wirken.

System:	.....PlayStation
Genre:	.....Action-Adventure
Spieler:	1
Hersteller:	.....Electronic Arts
Entwickler:	.....Adeleine
Testmuster:	.....Electronic Arts
Veröffentlichung:	.....Mai

wir über uns

So einfach geht das normalerweise nicht, doch Fabian aus Hof war einfach zur richtigen Zeit am richtigen Ort. Der junge Mann aus Hof besitzt nämlich eine Hartnäckigkeit, die geradezu schon rührend ist. Schließlich und endlich konnte er uns von seiner Kompetenz in Sachen Videospiele überzeugen und wurde ins Team aufgenommen. Ein kleiner Mitarbeiter-Engpaß aufgrund von erhöhten Studienaufwand bei Julian, Philipp und Binzi kam ihm gerade recht, außerdem hat er noch eine Schwester in Würzburg, die er nun natürlich öfter besuchen muß.

Fabian ist ein Freund des gepflegten und lauten Heimkinos. Um seine schätzungsweise 16qm Zimmerfläche zu beschallen, benutzt er insgesamt acht Lautsprecher mit zwei Subwoofern und weit über 1000 Watt Sinusleistung.



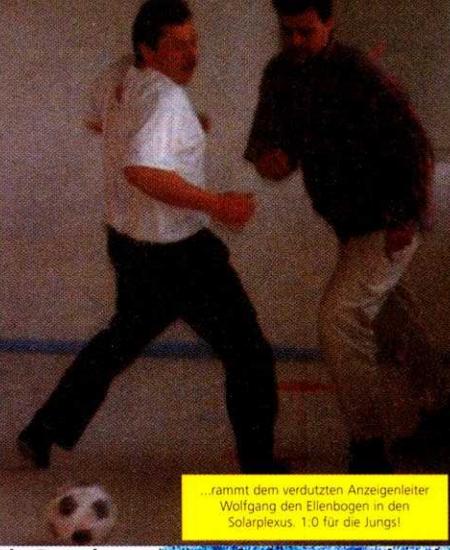
Rolf läßt Götz gekonnt ins Leere laufen, muß sich dann aber von Stephan das Leder vom Fuß nehmen lassen.



Dieser macht eine Körpertäuschung auf engstem Raum und ...

Fabian erlernt gerade die Zeichensprache, ißt dafür aber gerne Pizza mit Schinken und Mozarella. Schon 1993 wurde er namentlich in der ASM und der Video Games erwähnt, worauf er immer noch stolz ist. Seine Lieblingsspiele sind Bomberman 94 (PC Engine), Mario Kart & Mario Kart 64 sowie das Drücken an den Knöpfen seiner Fernbedienungssammlung. Schließlich ist sein Motto "Sein durch Haben".

Um etwas mehr Bewegung in den Tagesablauf zu bringen, forderten Stephan und Götz kurzerhand die Jungs von der Anzeigenabteilung, Wolfgang und Rolf, zu einem Fußball-Match in der "staubigen Halle" neben den Verlagsräumen heraus.

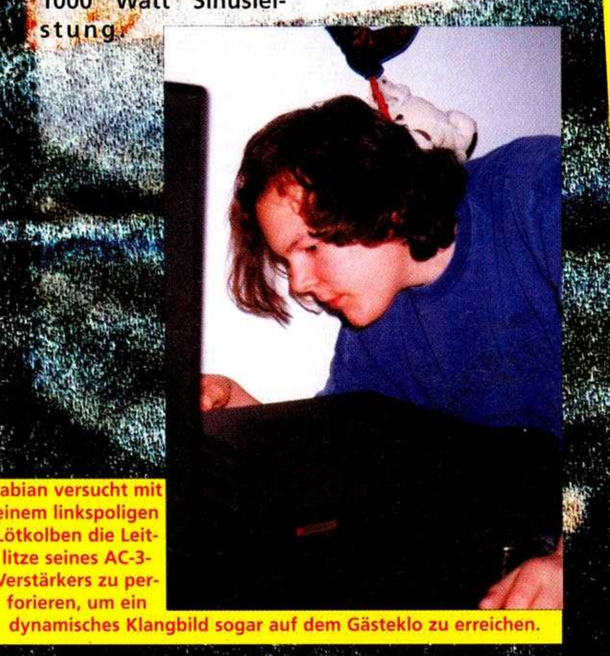


...rammt dem verdutzten Anzeigenleiter Wolfgang den Ellenbogen in den Solarplexus. 1:0 für die Jungs!

Die Regeln waren einfach: wer nach zehn Minuten noch laufen kann, bekommt das FG-Sportabzeichen. Keiner der Beteiligten kam im Übrigen über die Acht-Minuten-Marke.

Eine Party rund um Turok im Münchner Botanikum war ein guter Anlaß, um Mißverständnisse aus dem Weg zu räumen. Stephan und Götz sprachen sich mit Martin Gaksch von der Maniac aus. Anlaß war ein etwas angreifender Artikel aus der letzten Ausgabe der Meringer Kollegen, jedoch merkte man schnell, daß der vorausgegangene Artikel aus der FG nicht gegen die Maniac gerichtet war und das man zweitens die gleiche Wellenlänge (Videospiele, Heimkino) hat.

Eine weitere erfreuliche Nachricht hatte unser Cyberbee-Designer Michel parat, der den Aufstieg in die Oberliga geschafft hat und bei den Tunnwel B1-Entwicklern NEON mitmischen darf. Wir haben es immer gewußt!



Fabian versucht mit einem linkspoligen Lötkolben die Leitlitze seines AC-3-Verstärkers zu perforieren, um ein dynamisches Klangbild sogar auf dem Gästeklo zu erreichen.

Das Wertungssystem

FUN GENERATION arbeitet mit einem 10-Punkte-System. Nicht etwa, um sich krampfhaft von anderen Magazinen abzuheben, sondern um zu jedem Zeitpunkt faire Wertungen aussprechen zu können. Eine „10 von 10" bedeutet, daß das Spiel in seinem Genre zum heutigen Tag das überzeugenste Stück Software für dieses System darstellt. Damit nehmen wir uns nicht, wie bei einer Prozentwertung, die Luft zum Atmen, falls ein noch besseres Spiel erscheinen sollte. Denn zu behaupten, es gäbe niemals ein wirklich perfektes Spiel auf einer Konsole ist genauso widersinnig, wie permanent die absolute Höchstwertung abzudrücken. Deshalb haben wir uns für eine „Status Quo"-Wertung entschieden, die zeitbezogene Noten beinhaltet.

Die vier Wertungsnoten lassen sich übrigens folgendermaßen entschlüsseln: Rating (Gesamtfunktionalität / Motivationsfaktor / Vornoten), Gameplay (Funktionalität der Spielmechanik), Grafik (Design, technische Umsetzung, künstlerische Note) und Sound (FX, Komposition, Klangverfahren). Deshalb: Niemals eine Schnittmenge aus den Einzelnoten bilden und sich fragen, warum das Rating nicht stimmt. Denn Rating setzt sich aus den drei Vornoten und den oben erwähnten Faktoren zusammen.

Fabian Döhla • Stephan Girlich

NBA Hang Time


Das digitalisierte Publikum sorgt für eine stimmungsvolle Atmosphäre


Spektakuläre Dunks gelingen nur mit Turbo-Speed

Einstiegshilfe

Bindet den CPU-gesteuerten Partner ständig mit ins Geschehen ein. Während dieser einen Computergegner beschäftigt, lauft Ihr Euch frei und fordert dann den Ball. Hat Euer Partner beim Shoot-Wert bessere Fähigkeiten , solltet Ihr die Aufgabe der Drei-Punkt-Würfe auf ihn übertragen. Generell ist es sinnlos, unter dem Korb egoistisch zu agieren, ein halbwegs koordiniertes Team schlägt auch den besten Einzelspieler.




Eigen-kreierte Spieler aktiviert man über den Namen und eine Zahlenkombination


Hat der Ball den höchsten Punkt der Wurfkurve überschritten, wird ein Abwehrversuch als Goal Tending bestraft

Mit der Veröffentlichung von NBA Hang Time geht Midway kein Risiko ein. Das erste Basketballspiel auf Nintendos neuem Flaggschiff wird sich wohl alleine aus Mangel an Alternativen gut verkaufen. Dies ist jedoch keine Kritik am eigentlichen Spiel, vielmehr ein Hinweis auf die geschickte Marketingstrategie der Firma. Wie schon seine zahlreichen Vorgänger, die sogar den Game Gear unsicher machten, ist NBA Hang Time ein rasantes und unkompliziertes 2on2-Basketballspektakel. Vier Spieler kämpfen auf dem in der Seitenansicht präsentierten Court um Punkte, wobei eine Regel den Spielablauf ganz entscheidend beeinflußt: "There are NO rules". Es wird gerempelt und geschlagen, daß Don King seine Freude daran hätte. Normale Zwei-Punkte-Würfe sind eher selten, meistens wird ein Angriff durch einen krachenden Dunking abgeschlossen. Netterweise darf der Spieler sogar aus den 29 realen Teams auswählen, allerdings fehlen aus lizenztechnischen Gründen einige Spieler wie etwa Michael "Space Jam" Jordan. Eine Neuerung macht diese Tatsache jedoch mehr als wett. Wer den Drang verspürt, der kann sich seine eigenen Spieler zusammenbasteln, egal ob in Anlehnung an einen wirklichen Aktiven oder an einen Außerirdischen. Ein weiteres neues Feature sind die sogenannten "Cool Moves", sei es ein Double Dunk oder ein Alley Oop, beides mächtig spektakuläre Wege, um an Punkte zu kommen. Natürlich besteht weiterhin die Möglichkeit, alle Aktionen mit der Turbo Taste zu beschleunigen; ist der Spieler nach dreimaligem Korberfolg "On Fire", hat er sogar unbegrenzte Turboenergie, nach drei der eben erwähnten "Cool Moves" ist gar das ganze Team "heiß".

Wer hat noch nicht - wer will noch mal ??

Bedenkt man, daß dies nun schon der vierte Aufguß des Spiels ist, so wirken die Verbesserungen relativ dürftig. Die Grafik ist zwar recht ordentlich -die Spieler spiegeln sich im polierten Hallenboden- und auch das Publikum geht begeistert mit, von einer 64-Bit Umsetzung habe ich mir jedoch mehr erwartet. Natürlich ist NBA Hang Time eine gute Automatenumsetzung, wenn ich mir hingegen Softwareperlen wie J. League Perfect Striker ansehe, kann ich getrost darauf verzichten. Einzig und allein der Sound kann wirklich überzeugen: so ertönen im Hintergrund ständig coole Rapsongs, da kommt richtig gute Stimmung auf. Auch während des Spiels geht der Kommentator emmotionsgeladen mit, für ein Sportspiel eine wirklich außergewöhnlich gute Präsentation, Hut ab! Zwar kommt der Verdacht auf, daß allein für die "Ghettosongs" der meiste Speicherplatz auf dem Modul verbraten wurde, aber wen interessiert das schon? Zur Steuerung gibt es nicht viel zu sagen, der Spieler läßt sich entweder mit Analogstick oder Steuerkreuz über den Platz jagen. Eine echte Empfehlung kann ich nicht geben, subjektiv empfand ich das Steuerkreuz etwas direkter. Meine Meinung: Wer schon einmal NBA Jam gespielt hat oder gar einen Vorgänger besitzt, kann sich das Geld sparen, nur Basketballfans mit einem großen Freundeskreis (zu viert macht es am meisten Spaß) kommen ins Grübeln. Unbedingt vorher antesten!



System: Nintendo 64
Genre: Fun-Sport
Spieler: 1-4
Level: Entfällt
Besonderheiten: Batterie

Hersteller: Midway
Entwickler: Funcom
Testmuster: O.I.T. 0711 / 613758
Veröffentlichung: US-Import
Ca. Preis: K.A.



7 von 10

Grafik .6
Sound .9
Gameplay .7

Order in Time

JETZT NEU!!! ALLE SENDUNGEN VERSANDKOSTENFREI!

Order In Time GmbH - Laden und Versand in Stuttgart
Silberburgstraße 171 • 70178 Stuttgart (S - Feuersee)

Sega Saturn Action Pack

Saturn Grundgerät + Sega Rally
+ Worldwide Soccer 97 nur 445.00 DM

Saturn Finanzierung 10.9 % eff. Jahreszins

Laufzeit 12 Monate
Beispiel: Saturn + Sega Rally + Worldwide Soccer = 445.00 DM
445.00 DM x 1.0574 = Teilzahlungspreis 470.54
470.54 : 12 Monate = nur 39.21 DM monatl.
--- vorbehaltlich Bonitätsprüfung der finanzierenden Bank ---

Saturn

Amok ... 95.00
Alien Trilogy ... 95.00
Andretti Racing ... 95.00
Area 51 ... 100.00
Athlete Kings ... 90.00
Bedlam ... 95.00
Black Dawn ... 95.00
Bug Too ... 95.00
Command & Conquer ... 95.00
Crusader No Remorse ... 95.00
Dark Savior ... 95.00
Daytona USA CCE ... 100.00
Die Hard Arcade ... 95.00
Dragonforce us ... 105.00
Exhumed ... 95.00
FIFA 97 ... 90.00
Fighters Megamix ... 100.00
Heart Of Darkness ... 100.00
Hexen ... 100.00
Iron Storm us ... 120.00
Jewel Oracle ... 95.00
Krazy Ivan ... 95.00
Lost Vikings 2 ... 95.00
Madden 97 ... 95.00
Mr. Bones ... 95.00
NBA Jam Extreme ... 95.00
NBA Live 97 ... 90.00
Nights + Controller ... 135.00
NHL 97 ... 90.00
NHL Powerplay ... 95.00
Return Fire ... 100.00
Pandemonium ... 95.00
Samurai Shodown jap ... 130.00
Scorcher ... 95.00
Sonic 3D ... 100.00
Space Hulk us/dt ... 70.00/95.00
Soviet Strike ... 95.00
Street Racer ... 95.00
Story Of Thor 2 ... 95.00
Three Dirty Dwarves ... 95.00
Tomb Raider ... 95.00
Tunnel B1 ... 95.00
Sega Worldw. Soccer 96 ... 95.00
Virtua Cop 2 ... 95.00
WWF In Your House ... 95.00
X2 Project X ... 100.00
Backup Memory ... 105.00
MPEG-Karte ... 325.00
Adapter für Importspiele ... 40.00

Saturn Neuheiten

Independence Day ... 90.00
Legacy Of Kain ... 95.00
Manx TT ... 100.00
Mass Destruction ... 95.00
Resident Evil ... 100.00

Saturn Sonderangebote

Steamgear Mash jap ... 50.00
Dark Savior us ... 60.00
Story Of Thor us ... 60.00
NHL 97 us ... 60.00

PlayStation

PlayStation ... 395.00
2-Xtreme ... 85.00
adidas Power Soccer Inter. ... 105.00
Area 51 ... 100.00
Baphomets Fluch ... 95.00
Bedlam ... 95.00
Black Dawn ... 95.00
Bubble Bobble ... 90.00
Carnage Heart ... 85.00
City of Lost Children ... 95.00
Command & Conquer ... 100.00
Contra Legacy Of War ... 95.00
Cool Boarders ... 95.00
Cool Spot ... 95.00
Crash Bandicoot dt ... 115.00
Crash Bandicoot Hintbook ... 30.00
The Crow - City Of Angels ... 95.00
Crusader: No Remorse ... 90.00
Dark Forces ... 95.00
Descent 2 ... 95.00
Destruction Derby 2 ... 105.00
Disruptor ... 90.00
Dragonheart ... 95.00
Epedemic ... 85.00
Exhumed ... 95.00
FIFA Soccer 97 ... 90.00
Final Fantasy 7 jap ... 180.00
Formel 1 ... 115.00
Hexen ... 100.00
Int. Superstar Soccer ... 100.00
Jet Rider ... 85.00
Kings Field ... 85.00
Kings Field 2 us ... 110.00
Legacy of Kain ... 95.00
Legacy Of Kain Hintbook ... 30.00
Lifeforce Tenka ... 110.00
Lost Vikings 2 ... 95.00
Madden NFL 97 ... 90.00
Max jap ... 140.00
Micro Machines V3 ... 95.00
Monster Truck ... 105.00
Namco Museum 3 ... 95.00
Nascar Racing ... 95.00
NBA In The Zone 2 ... 105.00
NBA Live 97 ... 90.00
NHL 97 ... 90.00
NHL Face Off 97 ... 85.00
NHL Powerplay 97 ... 95.00
Pandemonium ... 95.00
Persona us ... 110.00
Player Manager ... 95.00
Po ed ... 95.00
Porsche Challenge ... 85.00
Power Move Wrestling ... 95.00
Power Move Wrestling 2 jap ... 140.00
Rage Racer jap/dt ... 140.00/115.00
Rally Cross us ... 115.00
Rebel Assault 2 ... 95.00
Reloaded ... 95.00
Resident Evil ... 100.00
Resident Evil Hintbook ... 30.00
Resident Evil 2 jap ... 140.00
Return Fire ... 95.00
Riot ... 95.00
Road Rage ... 95.00
Samurai Shodown ... 85.00
Sentient ... 105.00
Sim City 2000 ... 95.00
Soul Edge jap/us ... 140.00/120.00
Soviet Strike ... 90.00
Spot Goes To Hollywood ... 95.00
Star Gladiator us/dt ... 70.00/95.00
Star Gladiator Hintbook ... 30.00
Street Racer ... 90.00
Suikoden ... 105.00
Super Sonic Racers ... 90.00
Tekken 2 ... 115.00
Tekken 2 Hintbook ... 30.00
Tilt ... 95.00
Tobal 1 jap/dt ... 80.00/95.00
Tomb Raider ... 95.00
Tomb Raider Hintbook ... 30.00
Toshinden 3 jap ... 140.00
Total NBA 97 ... 85.00
Twisted Metal 2 ... 95.00
Victory Boxing ... 95.00
Warhammer ... 95.00
wipEout 2097 ... 105.00
X-Com 2 ... 95.00
Diverse Spiele ... 60.00
Farbiges Original-Pad ... 39.00
Konami Gun ... 65.00
Memory Card 360 ... 80.00

PlayStation Sonderangebote

Air Combat ... 50.00
Battle Arena Toshinden ... 50.00
Ridge Racer ... 50.00
Tekken ... 50.00
Shadow Struggle jap ... 60.00
Star Gladiator us ... 60.00
Strike Point us ... 60.00
Megatudo 2096 ... 60.00
Namco Museum 2 jap ... 60.00
NHL Powerplay us ... 60.00
Tempest X us ... 60.00
The Incredible Hulk us ... 60.00
Street Racer us ... 60.00
Blazing Dragons us ... 60.00
Slamscape us ... 60.00
Hive us ... 60.00
3er-Pack: Worms, True Pinball und Alone In The Dark 2 für nur ... 150.00

Nintendo 64

Nintendo 64 + Mario 64 dt ... 495.00
Nintendo 64 dt ... 395.00
3D Control Pad ... 65.00
Antennenkabel ... 55.00
Pad Verlängerung ... 25.00
Memory Card 1MB ... 75.00
Goeman ... 145.00
Int. Superstar Soccer ... 145.00
Pilotwings 64 ... 125.00
Shadows Of The Empire ... 145.00
Super Mario 64 ... 100.00
Super Mario 64 Spieleberater ... 30.00
Wace Racer ... 105.00

Super Nintendo

Donkey Kong Country 3 ... 135.00
FIFA Soccer 97 ... 120.00
NBA Live 97 ... 120.00
NHL Hockey 97 ... 120.00
Sim City 2000 ... 130.00
Street Fighter Alpha 2 ... 130.00

SNES Rollenspiele

Robotrek us ... 90.00
Bahamut Lagoon jp ... 200.00
Brainlord us ... 90.00
Breath Of Fire 2 dt ... 110.00
Civilization us ... 130.00
Chrono Trigger us ... 140.00
Chrono Trigger Hint Book ... 30.00
Dragons Quest VI jap ... 200.00
Liberty of Death us ... 140.00
Lord Of The Rings dt Texte ... 100.00
Lufia 2 us/dt ... 140.00/115.00
Lufia 2 Hintbook ... 30.00
New Horizons us ... 130.00
Paladins Quest us ... 115.00
Secret Of Mana 3 jap ... 200.00
Secret of the stars us ... 130.00
Super Mario RPG us ... 140.00
Super Mario RPG jp ... 70.00
Super Mario Hintbook us ... 30.00
Terranigma ... 115.00
Ultima: False Prophet us ... 130.00
Ultima: Ruins of Virtue us ... 130.00

Mega Drive

FIFA Soccer 97 ... 105.00
Intern. S. Soccer Deluxe ... 85.00
Micro Machines Military ... 90.00
NBA Live 97 ... 105.00
NHL 97 ... 105.00



FIGHTERS MEGAMIX
SAT 100.00 DM

Zeitschriften

Game Fan ... 17.00
PlayStation + CD engl. ... 25.00
Saturn + CD engl. ... 25.00



MICRO MACHINES V3
PS 95.00 DM

Versand

Mo - Fr: 10.00 - 18.00
Sa: 10.00 - 14.00



LIFEFORCE TENKA
PS 110.00 DM

Großhandel

Inland/Im- und Export nur für Händler!!!
Fon: 0711 / 6 15 39 45

Fon: 0711 - 613758 oder 616485

Lieferbedingungen: Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich. ••• Täglich Neuheiten ••• Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20.- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.

vau 3rei

Micro Machines V3



Alltägliche Gegenstände wie diese Spielkarte fungieren als Rampe oder Hindernis



Im dichten Gestrüpp werden die Miniflitzer deutlich langsamer



Bereits im Juli ´93 erschien das erste Micro Machines für das Mega Drive. Mit Micro Machines 2 und einer 96er Edition ging der knuddelige Racer wie viele andere Erfolgstitel in Serie, nun endlich hat es auch die schon seit langem angekündigte PlayStation-Version bis zur finalen Reife geschafft. Das bemerkenswert einfache und doch so fesselnde Spielprinzip wurde erwartungsgemäß beibehalten, die gesamte Präsentation jedoch in bestechender Form auf Sonys 32-Bit-Konsole ausgerichtet.



Die Streckenführung ist MM-gewohnt anspruchsvoll, aber durchweg fair





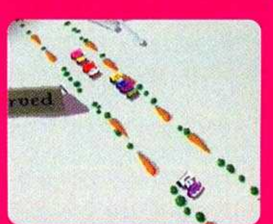


Detailverliebt

Bis zu acht Spieler (zwei Multitaps) gleichzeitig flitzen bei Micro Machines um die Wette, auf Kursen, die ihresgleichen suchen und abgedrehter kaum sein könnten. Ein Frühstückstisch mit Milch- und Honigpfützen wurde genauso zur Rennstrecke umfunktioniert wie ein Billardtisch mit Rampen aus Spielkarten oder ein künstlich angelegter Gartenteich mit fetten quakenden Fröschen darin. Die Streckenvielfalt ist enorm, und jeder der einzelnen Kurse ist mit vielen kleinen Details äußerst liebevoll in Szene gesetzt. Im Garten bspw. fliegen dicke Hummeln und Libellen über die Fahrzeuge hinweg, und ein vor sich hin dösender Dalmatiner jault bei Berührungen erschrocken auf. Verfolgt werden die Rennen wie gewohnt aus der Draufsicht, die Perspektive zoomt und dreht sich dabei ständig, um eine bestmögliche Übersicht zu gewährleisten. Durch das meist sehr hohe Spieltempo ist es jedoch dringend vonnöten, sich die Strecken einzuprägen, da diese mit Haarnadelkurven, Hindernissen und Sprüngen förmlich gespickt sind. Spielmodis gibt es unglaublich viele, alle aufzuführen ist aus Platzgründen fast nicht möglich. In der klassischen MM-Variante flitzt man gegen mindestens einen Gegner (Computer, menschlicher Mitstreiter) solange über die Parcours, bis einer aus dem Bild verschwindet, wofür der Gewinner mit einem Bonuspunkt belohnt wird. Wer acht davon erzielen oder nach drei Runden mehr als sein Gegenüber verbuchen kann, gewinnt das Rennen. Solospieler treten außerdem im Turniermodus in drei



In fast allen Modis werden Erfolge mit Bonuskutschen belohnt







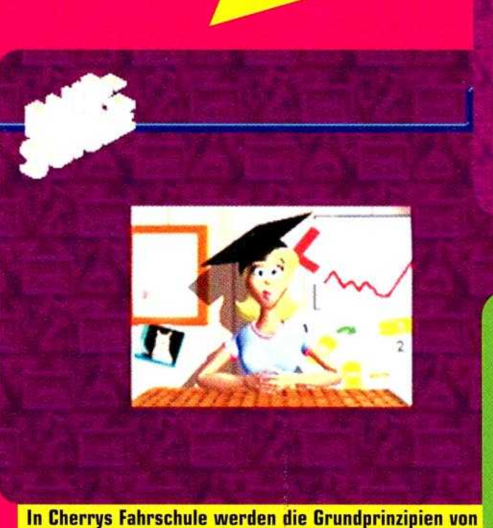
Neben der Grafik überzeugen auch die hundertprozentig passenden Soundeffekte, Musik gibt es während der Rennen keine



Die Wasserrennen sind grafisch besonders eindrucksvoll gestaltet



Hat man einen Gegner abgehängt, erhält man einen Pluspunkt in der Leiste am linken Bildrand





In Cherrys Fahrschule werden die Grundprinzipien von Micro Machines erläutert

Meisterschaftscups gegen vier Computergegner an, hier muß mindestens der zweite Platz belegt werden, um sich für die nächste Runde zu qualifizieren. Power Ups in Form von kleinen grünen Quadraten geben einem die Chance, den Kontrahenten mit Raketen oder einem überdimensionalen Hammer das Blech zu verbiegen. Alle Strecken können zudem auf Zeit bewältigt werden, für Rekorde und Siege winken Bonuskutschen, die in speziellen Modis zum Einsatz kommen. MM-Neulinge finden in einer Fahrschule den perfekten Einstieg ins Spiel. Fahrlehrerin Cherry erteilt erst den MM-Führerschein, wenn alle Übungen korrekt abgeschlossen wurden.

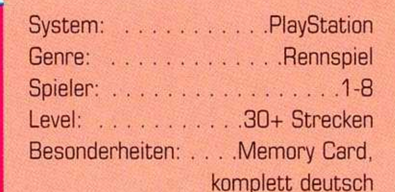
Best Multi-Player-Racing-Game

Statt den Kardinalsfehler zu begehen, Micro Machines völlig neu zu designen, hielt man bei Codemasters an der simplen Spielidee fest, steckte diese in eine zauberhafte und technisch perfekte Verpackung, mit dem Ergebnis, eines der besten Rennspiele überhaupt auf die Beine gestellt zu haben. Als Party-Game unschlagbar, wird der Titel auch Einzelspieler über einen längeren Zeitraum hin begeistern. Die Steuerung ist nach wie vor über jegliche Kritik erhaben, und trotzdem ist der Schwierigkeitsgrad in manchen Runden fast schon exorbitant hoch. Nur wer die Kurse in- und auswendig kennt, wird letztendlich alle Herausforderungen meistern und an die begehrten Extras kommen. Zur puren Sucht artet MM aber erst bei mehreren menschlichen Mitspielern aus. Wenn sich fast die gesamte Redaktion im Testraum versammelt und nur unter Androhung von Höchststrafen, wie etwa die komplette Move-Liste von Rise Of The Robots ausprobieren zu müssen, wieder zur Arbeit gezwungen werden kann, läßt sich zumindest erahnen, welch spielerisches Potential dieser Titel in sich birgt. Rachel England, die Pressesprecherin von Codemasters, stellte uns Micro Machines V3 mit den Worten "Best Multi-Player-Racing-Game" vor - dem möchten wir nichts mehr hinzuzufügen.





Auf wundersame Weise schlüpfen die Kutschen durch diese Laboreinrichtung



System: PlayStation
Genre: Rennspiel
Spieler: 1-8
Level: 30+ Strecken
Besonderheiten: Memory Card, komplett deutsch

Hersteller: Codemasters
Entwickler: Codemasters
Testmuster: Codemasters

Veröffentlichung: April
Ca. Preis: 99,- DM



10 von 10

Grafik 9
Sound 9
Gameplay 10



Philipp Noack • Stefan Hellert

Real Bout Fatal Fury



Dank Master-Option kann man sich die schlagkräftigsten Combos für jeden Fighter vom Computer vorführen lassen



Dies bedeutet das vorzeitige Ende eines Kampfes



Finish him!


Die zwei Zauberknirpse werden von klassischer Musik begleitet


Wer den Gegner lang genug an die Wand "nagelt", kann ein Out of Bounds erzwingen

Dieses Mädel kann Blondinenwitze auf den Tod nicht ausstehen



Fatal Fury ist nach wie vor das einzige 2D-Prügelspiel mit einem Mehr-Ebenen-Kampfsystem

Geese Howard schlürfte gerade genüßlich seinen Fünf-Uhr-Tee, als die Stimme seiner Sekretärin aus der kleinen silbernen Talkbox auf seinem Schreibtisch an sein Ohr drang: "Ein Mr. Kane bittet darum, vorgelassen zu werden." - "Er soll reinkommen!" Die Tür ging auf, und ein großer, breitschultriger Mann mit einem Kopftuch in den Farben der britischen Flagge betrat das Büro. "Ist alles für das letzte King of Fighters-Turnier vorbereitet?" - "Ja, Sir. Ich habe besondere Sorgfalt bei der Suche nach den Bogard-Brüdern walten lassen."

Gegenüber der bereits releasten Saturn-Version hat sich fast nichts geändert. 16 Fighter, fünf Stages und das bewährte Fatal Fury-Mehr-Ebenenkampfsystem machen aus der PlayStation-Fassung eine vollwertige Umsetzung. Unzählige Deadly Attacks, je eine Ultra Deadly Attack und eine Hidden Power bilden das Repertoire, aus dem jeder Kämpfer schöpfen kann. Jedesmal wenn eine dieser Techniken eingesetzt wird, füllt sich eine Power Gauge am unteren Bildschirmrand ein wenig auf und ermöglicht dann einen Super Special. Abgerundet wurde die vorerst letzte Folge des Neo Geo-Traditionsprüglers durch ein Combo-System, hier Rush-Hit genannt (20 und mehr Hits).

Real Fury

Aufmerksame Leser kennen die Kritikpunkte, die für gewöhnlich eine Neo Geo-Konvertierung provoziert: wenig zeitgemäße 2D-Grafik, lange Ladezeiten, schwache Soundeffekte und hochgradig innovationsloser Spielablauf. Sorry, aber Real Bout Fatal Fury macht hier keine Ausnahme. Wer sich also schon vor langer Zeit bei den 2D-Beat'em Ups ausgeklinkt hat, den wird SNK's Produkt mit Sicherheit nicht bekehren können. Wer dagegen hartnäckiger Zweikampffan geblieben ist, der hat an der vorliegenden CD durchaus seine Freude. Die Spielbarkeit ist tadellos, das Combosystem einfach und somit rasch erlernt, und die Computergegner sind auf den höheren Leveln mit genügend künstlicher Intelligenz ausgestattet, um eine Herausforderung darzustellen.



System: PlayStation
Genre: Beat'em Up
Spieler: 1-2
Level: 5
Besonderheiten: Memory-Card

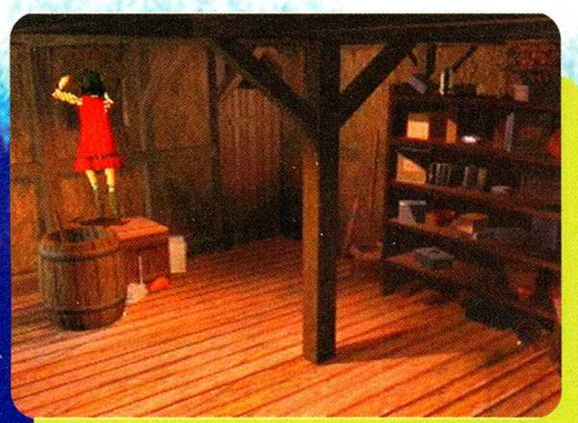
Hersteller: SNK
Entwickler: SNK
Testmuster: O.I.T. 0711 / 613758
Veröffentlichung: Japan-Import
Ca. Preis: K.A.



8 von 10

Grafik: 6
Sound: 6
Gameplay: 8

Stadt der verlorenen Kinder



Haltet Ihr Euch zulange im Klassenzimmer auf, werdet Ihr eingesperrt



Mit dem Glöckchen könnt Ihr den Zyklopen verrückt machen

Memory Card

Wer mit dem Gedanken spielt, sich Stadt der verlorenen Kinder zuzulegen, sollte sich eine Memory Card freimachen. Denn dank der Komplexität des Spiels und der Tatsache, daß man jeden Gegenstand überall ablegen kann, braucht das Game eine ganze Memory Card, um einen Spielstand zu speichern.

Frankreichs Vorzeigedrehbuchautoren Jean-Pierre Jeunet und Marc Caro zeichnen sich für die Filmvorlage des neuesten Psygnosisproduktes verantwortlich. Die Nähe zur Filmvorlage war Psygnosis vorrangiges Ziel. Um die über 100 computergenerierten Schauplätze möglichst exakt in Szene setzen zu können, wurden von den Programmierern die Modelbauten und Pläne des französischen Streifens vor dem Design des Games gesichtet. Und auch die Synchronisationsstimmen der deutschen Übersetzung konnten zum größten Teil wieder engagiert werden. Die Heldin des Spiels heißt Miette und wird im Drei-Tauben-Waisenhaus von den siamesischen Zwillingen Pieuvre zu Diebesdiensten herangezogen. Als erstes soll sie die Kassiererhütte ausrauben. Der Spieler steuert die Waise, ähnlich wie bei Alone in the Dark oder Resident Evil, aus einer ständig wechselnden Kameraperspektive heraus. Kommt sie dabei an einem Gegenstand vorbei, den sie aufnehmen kann, so wird dieser in der linken oberen Bildecke eingeblendet. Dieses Item kann man nun einem der über zwanzig, mit Motion-Capture animierten Charaktere geben oder an ausgewählten Plätzen benutzen. Ziel des Spiels ist es, Dr. Krank das Handwerk zu legen, der in der Stadt Kinder entführen läßt, um wieder träumen zu können.

Unübersichtlich

Zunächst verblüfft Stadt der verlorenen Kinder durch beeindruckende Optik, passenden Sound und nette Vor- und Zwischenspänne. Doch leider wurde bei der Umsetzung vom PC auf die heimische Konsole der niedrigeren Auflösung nicht Rechnung getragen. Denn wo dieser dank SVGA einen Gegenstand vermuten läßt, bleibt auf dem Fernseher allenfalls ein matter Fleck. Daraus resultieren liegengelassene Items und unerkennbare Details, wie z.B. der Sicherungskasten am Leuchtturm. Da auch kein Button für das Umsehen oder Ansehen eines Objektes dient und mit Hinweisen streng gespart wird, tappt der Spieler meist völlig planlos durch die sehr schön gezeichnete Welt. Die weiten Kameraperspektiven des Films kommen hierbei erschwerend hinzu, denn sie sind der Übersichtlichkeit alles andere als zuträglich. Dadurch wird die Sucherei oft sehr langwierig, zumal sich Miette auch sehr langsam über den Bildschirm bewegt. All diese Faktoren unterbrechen den Spielfluß ungemein, der nun mal das Salz in der Adventuresuppe bedeutet. Nur die hervorragende technische Seite sowie das stimmungsvolle Umfeld bewahren Stadt der verlorenen Kinder vor dem Absturz in noch tiefere Wertungsgefilde.

Unter dem Bettlaken findet Ihr den Schlüssel für das Tor im Hof

Düstere Grafik ist das Markenzeichen von Stadt der verlorenen Kinder

System:	PlayStation	Hersteller:	Psygnosis
Genre:	Adventure	Entwickler:	Psygnosis
Spieler:	1	Testmuster:	Psygnosis
Level:	Entfällt		
Besonderheiten:	Memory-Card, komplett deutsch	Veröffentlichung:	März
		Ca. Preis:	99,- DM

5 von 10

Grafik	9
Sound	7
Gameplay	3

Andreas Binzenhöfer • Stephan Girlich

Speedster

Einstiegshilfe

Die Rennen scheinen mir mit den Heavy Metal-Fahrzeugen etwas einfacher zu gewinnen zu sein. Der Start ist mit das Wichtigste am Rennen, versucht Euch also gleich am Anfang eine gute Position zu sichern. Außerdem beweist Speedster ein weiteres Mal, daß es sich dringend empfiehlt einen analogen Controller zu kaufen.



Die Gegner sind auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad hartnäckige Burschen und lassen sich nur ungern überholen



Abseits der eigentlichen Strecke werden die Kutschen deutlich langsamer

Was haben 3D-Lemmings und Micro Machines gemeinsam ? Nicht viel, wird man zunächst denken. Doch Clockwork Games, die bereits das 3D-Sequel des Psygnosis-Hits Lemmings (komplett in Assembler) programmiert haben, arbeiten momentan an einem Rennspiel, das nicht, wie mittlerweile üblich, auf spektakuläre Inboardkameras setzt, sondern wie Codemasters Micro Machines-Spiele aus der Vogelperspektive gesteuert wird, wobei man stufenlos vom Auto weg und zum Auto hin zoomen kann. Ebenso neu wie gewagt ist auch die Tatsache, daß Psygnosis nicht wie die Konkurrenz auf Zeichentrickcharaktere baut: "realistische Rennaction" wird versprochen. Anfangs darf man auf einen Fuhrpark, bestehend aus vier Sportwagen (Mercedes und Porsche 911 inklusive) und vier Nutzfahrzeugen (Pick Up ...), zurückgreifen. Nach dem Erreichen gewisser Ziele läßt sich dieser allerdings gewaltig vergrößern. Mit einem der Autos begibt man sich dann auf eine der insgesamt acht Strecken, die allesamt mit einer unglaublichen Liebe zum Detail gestaltet wurden. Auf den Higway-Strecken fährt man beispielsweise an einer Unmenge von Hochhäusern oder kleineren Wohnhäusern mit Garten vorbei, auf der Straße selbst gibt es Baustellen, im Hafen liegen Boote usw... Insgesamt erzeugt das Leveldesign auf diese Art und Weise eine sehr lebendige Atmosphäre. Extrem witzig ist auch der Streckenverlauf: man fährt etwa über Higways, durch Unterführungen, kürzt über kleine Grünflächen ab und jagt durch trockengelegte Kanäle. Die unterschiedlichen Beläge (z.B. Asphalt, Gras, Schnee, Eis,

LAP 1/3 · LAPTIME 0'21"5 · POSITION 5/8 · GEAR 4 · 118

Kurven und Fahrbahnverengungen werden durch Warnschilder angekündigt



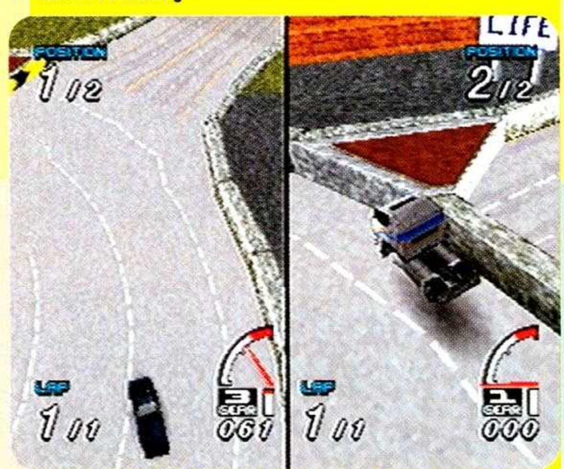
Viele Strecken gabeln sich



Der CWG Raceway ähnelt einer Formel 1-Strecke



Die verschiedenen Untergründe beeinflussen das Fahrverhalten nachhaltig



Im Zwei-Spieler Modus ist kein Geschwindigkeitsverlust zu verspüren



Aus der höchsten Perspektive wirken die Wagen ziemlich fuzzelig

Schotter...) wirken sich dabei stark auf das Fahrverhalten der Mini-Flitzer aus; biegt man zum bspw. von einer Straße auf einen Schotterweg ab, kommt das Gefährt teilweise sehr heftig ins Rutschen. Wer genügend Einzelrennen bestritten und keine Lust mehr hat, im Time Trial auf Bestzeitenjagd zu gehen, hat immer noch die Möglichkeit, einen Championship zu bestreiten. Je nach Schwierigkeitsgrad besteht dieser aus vier, sechs oder acht Strecken, wobei nur der jeweils erste für den nächsten Kurs zugelassen wird. Gewinnt man eine Weltmeisterschaft als Amateur, erhält man zwei neue Championship-Modi (Reverse und Super), die oben erwähnten Extraautos und die Bonusstrecke Sunken City - Atlantis, auf der man für eine Runde knapp zwei Minuten benötigt. Spielt Ihr das ganze auf Professionell durch, erwarten Euch sogar noch mehr Extras... Psygnosis-unüblich befindet sich sogar ein Zwei-Spieler-Mode auf dem Silberling, der es zwei Mini-Fans ermöglicht, via Splitscreen gegeneinander anzutreten. Die in allen Modi enthaltene Damage-Anzeige ist hierbei wichtiger denn je, da durch die vielen Rempeleien die Gefahr wesentlich höher ist, sein Fahrzeug mit Motorschaden am Straßenrand abstellen zu müssen (Ferrari läßt grüßen).

Alles Gute kommt von oben

Wer Zweifel an der Vogelperspektive hegt, kann getrost beruhigt werden. Die ungewöhnliche Perspektive bietet nicht nur Abwechslung, sondern läßt sich auch astrein spielen und gibt einen bisher nicht gekannten Blick auf die Grafik frei. Die wunderschönen 3D-Objekte sowie die zahlreichen Details können so nahezu perfekt bestaunt werden. Dolby Surround-Sound sorgt zudem für die nötige Soundkulisse, wer allerdings keine entsprechende Anlage besitzt, kann sich immerhin noch mit Q- bzw. Stereo-Sound verwöhnen lassen.

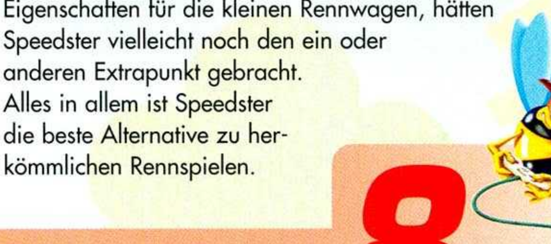


Das NeGcon läßt sich wie gewohnt einfach konfigurieren

Überführungen und Brücken erschweren oftmals die Sich

Der Knilch macht's

Im Verlauf des Tests habe ich die Minis richtig liebgewonnen. Man darf sicherlich keine ernste Rennsimultaion erwarten, eher eine nicht allzu anspruchsvolle Bleifußraserei (zumindest mit Auto Braking on). Alleine der witzige Streckenverlauf und die zahlreichen Abkürzungen motivieren immer wieder, zum Pad zu greifen. Wer zusätzlich ein neGcon oder Mad Catz sein eigen nennt, wird erstaunt sein, wie präzise sich die kleinen Flitzer aus der Vogelperspektive steuern lassen. Sehr zu loben ist auch der Zwei-Spieler-Modus, der beinahe ohne Geschwindigkeitsverluste auskommt. Einige Extra-Features, wie verschiedene Eigenschaften für die kleinen Rennwagen, hätten Speedster vielleicht noch den ein oder anderen Extrapunkt gebracht.
Alles in allem ist Speedster die beste Alternative zu herkömmlichen Rennspielen.



System: PlayStation
Genre: Rennspiel
Spieler: 2
Level: 9 Strecken +
Besonderheiten: Memory Card, Analog Controller, Dolby Surround

Hersteller: Psygnosis
Entwickler: Clockwork Games
Testmuster: Psygnosis
Veröffentlichung: K.A.
Ca. Preis: 99,- DM

8 von 10

Grafik	8
Sound	8
Gameplay	7

Fabian Döhla • Stephan Girlich

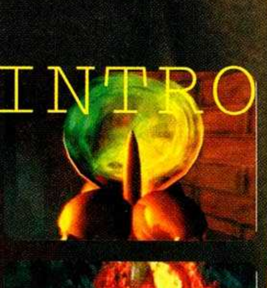


Hexen Hexen















Bei so einer freundlichen Einladung kann niemand widerstehen



Die lodernde Flamme stellt den Levelausgang dar

Was lange währt, wird endlich gut. Nachdem die PC-Version von Hexen schon länger auf dem Markt ist, folgt nun endlich die Umsetzung für Sonys PlayStation. Im Prinzip ist Hexen eine komplexe Variante der einschlägig bekannten 3D-Shooter. Deren Qualitäten wurden größtenteils übernommen, in manchen Bereichen jedoch auch entscheidend verbessert. Hat man sich nach dem Genre-untypisch guten Vorspann durch die Optionen gekämpft (ein Abspeichern von Spielständen ist löblicherweise möglich), erlebt man die erste Überraschung: Es stehen drei kampfbereite Charaktere zur Auswahl. Baratus ist ein unheimlich starker und schneller Waffenmeister mit hervorragenden Nahkampfeigenschaften, die gleichzeitig aber auch sein gravierendster Nachteil sind. Denn wo die anderen beiden Heldensprites aus der Distanz angreifen können, muß er den Infight suchen. Daedolon, der Magier, ist der zweite im Bunde. Dank seiner außergewöhnlichen Zauberkräfte erledigt er feindliche Kreaturen, bevor sie ihm zu nahe kommen können. Dies hat er auch bitter nötig, da er sehr langsam und außerdem schlecht gepanzert ist. Last but not least gibt es schließlich noch Parias, eine gesunde Mischung aus Magier und Kämpfer, sozusagen die goldene Mitte. Die Aufgabe lautet für alle drei gleich: Metzelt Euch durch die umfangreichen 3D-Labyrinthe, findet Korax, den ehemaligen Lehrmeister (kommt mir irgendwoher bekannt vor..), und gebt ihm kräftig eins auf die Mütze. Hier geht Hexen zum zweiten Mal eigene Wege. Je nach der Wahl der Hauptfigur wird



In Hexen gibt es eine Vielzahl an Extras zu entdecken

Die Axt im Haus...



...erspart den Sensemann




Dieser mächtige Bursche verträgt nur wenig Hiebe


Maximal vier Waffen kann die Spielfigur finden


Die Schlüssel sind gewohnt gut versteckt und schwer bewacht

Euer Abenteuer an bestimmten Punkten unterschiedlich verlaufen. So kann Daedolon nicht sonderlich gut springen und muß sich manchmal alternative Wege suchen. Wer sich jetzt fragt, warum dieser Charakter dann überhaupt integriert wurde, dem sei gesagt, daß Daedolon im Verlauf des Abenteuers das Fliegen erlernen kann.

Das gibt's doch gar nicht

Hexen macht fast alles möglich. Man verwandelt sich kurzzeitig in ein Schwein(!), um entlegene Winkel zu erreichen. Wer den Wunsch verspürt, kann auch gleich seine Gegner in Schweine verwandeln, vorausgesetzt, man hat die entsprechenden magischen Fähigkeiten.

Wie immer sind alle benötigten Items (Waffen, Schilde, Lebens- und Magiepunkte) mehr oder weniger gut versteckt, bevor man also mit Zaubersprüchen um sich werfen kann, muß man erst einmal das nötige Equipment besitzen. Waren bei Hexens Vorbildern die Waffen noch an die Realität angelehnt, beschreitet der 3D-Shooter auch hier Neuland. So gibt es diverse Feuerstäbe und Zauberbögen, wobei der Krieger natürlich gerne auch mal auf einen handelsüblichen Vorschlaghammer zurückgreift. Sollte man trotz aller Gegenwehr einmal den kürzeren ziehen, so gibt es zum einen Continues und zum anderen die Möglichkeit, auf die Memory Card zurückzugreifen. Hier liegt meiner Meinung nach dennoch eine Schwachstelle von Hexen. Der Schwierigkeitsgrad ist etwas zu hoch angesetzt. Da es im Prinzip nur einen gigantisch großen Level gibt, aus dem man seinen Feldzug gegen das Böse startet, verliert man nach einiger Spielzeit sehr leicht den Überblick und damit auch die Motivation, komplette Levelpassagen zum zehnten Mal nach versteckten Teleportern abzusuchen. Zwar läßt sich Hexen gut steuern, doch leider nur solange man geradeaus läuft. Will man das Sprite zur Seite drehen, so gerät die leider etwas zu pixelige Grafik doch ganz schön ins Stocken. Die Grafik bietet noch mehr Anlaß zur Kritik. Zwar gibt es mehr verschiedene Gegnersprites als anderswo, jedoch haben sie in den meisten Fällen nur zwei bis drei Animationsphasen, für eine NG-Konsole eindeutig zu wenig. Das alte Problem der Zweidimensionalität tritt auch wieder auf, d.h. Ihr könnt die meisten Sprites nur aus einer Perspektive sehen. Der Sound hat mir insgesamt recht gut gefallen, genau wie die ordentlichen Zwischensequenzen, lediglich die Geräuschkulisse ist etwas monoton.

Strange Things Are Happening

Trotzdem, Hexen ist ein überdurchschnittlicher 3D-Shooter, der viele gute Ideen in das Genre eingebracht hat. Die Bedienung mag bei voller Magie- und Waffenausbaustufe etwas zu komplex werden, jedoch entstehen dadurch keine allzu großen Nachteile. Wer auch nur ein bißchen Gefallen an id´s Erstwerken gefunden hat, sollte auch in Hexen einmal reinschauen, aber bedenken, daß es sicherlich kein Spiel für zwischendurch, sondern eher ein "Full-Time-Game" ist. Nehmt Euch Zeit, dann habt Ihr mit Hexen eine Menge Spaß.

System: PlayStation	Hersteller: Mirage
Genre: 3D-Action	Entwickler: id Soft. / Raven Soft.
Spieler: 1-2 (Link-Modus)	Testmuster: GT Interactive
Level: 40+	
Besonderheiten: Memory Card	Veröffentlichung: März
	Ca. Preis: 109,- DM

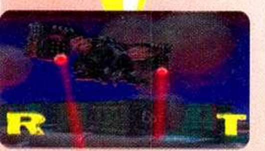
8 von 10

Grafik	7
Sound	8
Gameplay	7

Holger Gößmann · Stefan Hellert

Bedlam







Per Warpfelder gelangt Ihr an unzugängliche Stellen

Auch im Stadtpark kann man einen Feuersturm entfachen



Ihr solltet ständig ein Auge auf Euren Munitionsvorrat haben. Dieser verbraucht sich rasend schnell

Bedlam -diesen Titel gab's schon einmal. Anfang der Achtziger erschien es für die Freakkonsole Vectrex und war auch ein Ballerspiel, hatte aber nichts mit dem vorliegenden Shooter aus der Softwareschmiede von Mirage zu tun.

Nach einem durchaus ansehnlichen Vorspann kommt der Spieler voller Erwartungen ins Menü, wo er sich, mit 5000 Credits ausgestattet, in den örtlichen Waffenshop begibt. Dort kann er sich seinen Mech nach Belieben ausrüsten oder die vorgeschlagene Konfiguration des Computers übernehmen. Danach geht's in die Trainingsmission, in der die einzelnen Komponenten des Games erklärt werden. Mit der erstandenen Bewaffnung beschießt der Minimech Tanklastzüge, Zaungeneratoren und Gebäude, um sein Missionsziel zu erfüllen. Hilfreich sind hierbei auch Warps oder Aufzugsschalter, die sonst unzugängliche Passagen erschließen. Angewählt werden die Waffen mit der L- und aktiviert mit der R-Taste. Bei großen Gegnern oder Zielen kann es schon mal vorkommen, daß Ihr Euer ganzes Waffenarsenal auf einen Knopfdruck hin zum Einsatz bringen müßt. Geballert wird in die Richtung, in die der Kämpfer gerade zeigt.



Nachdem von einem Landungsschiff abgesetzt wurdet, seid Ihr auf Euch gestellt

Grauenhaft

Wieder einmal zeichnet sich Mirage für einen der schlechtesten Titel seiner Generation verantwortlich. Die Erfinder des Brechreizes in Modulform (Rise of the Robots) legen mit Bedlam ein weiteres Game aus der Untertageförderung des Spielspaßes vor. Schon technisch bringt es Bedlam, sieht man einmal von den Vor- und Zwischenspännen ab, kaum auf Master System-Niveau. Wer sonst hätte es gewagt in der heutigen Zeit ein Sprite von der Größe einer halben Streichholzschachtel ohne jede Animationsphase allen Ernstes als Helden anzupreisen. Doch auch spieltechnisch bewegen wir uns dank Mirages neuestem Beitrag zum Gruselkabinett der Software auf vorsintflutlichem Niveau. Die Kollisionsabfrage ist in unseren Tests ein Buch mit sieben Siegeln geblieben, von einem logischen und überschaubaren Level ist man weit entfernt, und den Spielspaß kann man mit der vielzitierten Lupe suchen. Ein Titel, der dem legendär schlechten Nightstriker ernsthafte Konkurrenz um den Trash-Thron der PlayStation macht.



System:	PlayStation	Hersteller:	GT Interactive
Genre:	Shoot'em Up	Entwickler:	Mirage
Spieler:	1	Testmuster:	GT Interactive
Level:	26+		
Besonderheiten:	Memory-Card, dt. Texte	Veröffentlichung:	Erhältlich
		Ca. Preis:	109,- DM

2 von 10

Grafik	4
Sound	3
Gameplay	2


SEGA SATURN SPECIAL
SEGA SATURN
ZOCKEN
FÄNGT MIT "Z" AN,
SPIELSPASS BEI
SEGA
DIE HARD ARCADE
NIGHTS
SEGA RALLY
SONIC 3D
ATHLETE KINGS
DARK SAVIOR
WORLD WIDE SOCCER

Das große SEGA Gewinnspiel'97.



1997 läßt SEGA es richtig krachen! Denn bei dem Hotline-Gewinnspiel hat man nicht nur die Chance, monatlich ein Software-Paket mit fünf aktuellen SEGA SATURN-Spielen zu gewinnen, es winkt auch noch der Hauptpreis, der es in sich hat.

was müßt ihr tun?

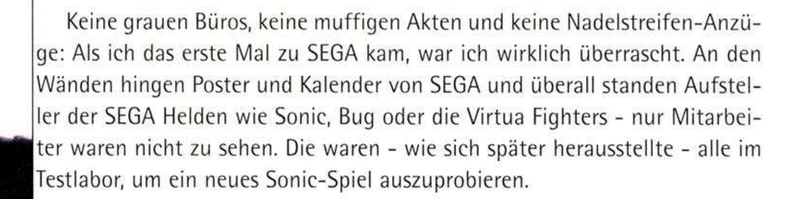
Ruft die SEGA Hotline an und beantwortet die Monatsfrage. Ihr habt damit die Chance, den Monatspreis abzuräumen.
Wenn Ihr auch noch die richtige Antwort auf die Jahresfrage parat habt, umso besser, denn jetzt spielt Ihr um den Jahreshauptpreis.

und dieser jahreshauptpreis ist wirklich traumhaft:

Fliegt mit SEGA zur absoluten Kultveranstaltung, zur E3 in den USA. In Atlanta, dem Austragungsort der letztjährigen olympischen Spiele, findet die Spielesoftware-Messe der Superlative statt, und Ihr könnt dabei sein.
SEGA spendiert dem Gewinner den Flug, eine Woche Übernachtung sowie 500,- DM Taschengeld für zwei Personen und die Tickets zur Messe, die normalerweise nur für Fachpublikum geöffnet ist.

Viel Glück wünscht
Sonic und alle SEGArianer

SEGA INSIDE



Keine grauen Büros, keine muffigen Akten und keine Nadelstreifen-Anzüge: Als ich das erste Mal zu SEGA kam, war ich wirklich überrascht. An den Wänden hingen Poster und Kalender von SEGA und überall standen Aufsteller der SEGA Helden wie Sonic, Bug oder die Virtua Fighters - nur Mitarbeiter waren nicht zu sehen. Die waren - wie sich später herausstellte - alle im Testlabor, um ein neues Sonic-Spiel auszuprobieren.

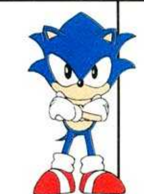
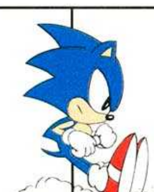
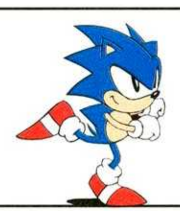
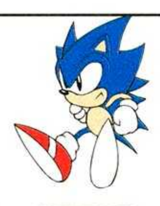
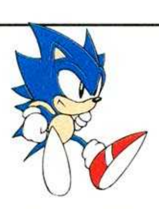
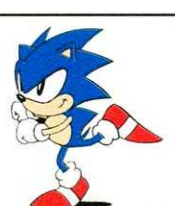
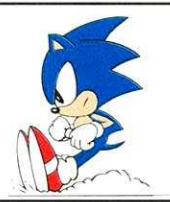
SEGA Mitarbeiter sind nicht nur Spielfreaks - sie stehen alle in der Tradition der Videospiele. Die meisten SEGA Mitarbeiter sind eingefleischte Videogamer und haben schon zu Mega Drive-Zeiten SEGA-Titel gespielt. Es gibt sogar einige unter ihnen, die das gute alte 8-Bit Master System noch benutzen. Mittlerweile haben selbstverständlich alle einen SEGA SATURN und sehen mit einem weinenden Auge, daß der SEGA SATURN im 32-Bit-Markt nicht recht aus den Startlöchern kommt. Bug, der Kult-Käfer, würde ganz treffend sagen: "Outsch, that hurts". Da baut es auf, daß unter den wahren Spielfreaks der SEGA SATURN als die bessere Konsole gilt.

Natürlich geht es bei SEGA auch um nüchterne Themen wie Verkaufszahlen und Umsatz. SEGArianern liegt der Erfolg der Produkte aber nicht nur aus beruflichen Gründen am Herz - wir sind als leidenschaftliche Videogamer von unseren Spielen überzeugt. Was wir durch fehlende Werbemitteln nicht schaffen, versuchen wir so mit unserer Videogame-Begeisterung und unseren starken Titeln auszugleichen. Trotz aller Arbeit und allem Streß bleibt immer wieder Zeit für interne Rennen mit SEGA Rally oder für Virtua Fighter-Wettkämpfe. Schließlich muß man seine Produkte ja kennen!

David Rosen, der Gründer von SEGA, hatte ein Ziel: SEGA sollte weltweit die Schmiede für actionorientierte Unterhaltung werden. Und SEGA sollte bei der Hard- oder Software nicht Bekanntes nachahmen, sondern neue Impulse für den Unterhaltungsmarkt geben. Seitdem haben viele versucht, SEGA zu kopieren. Aus den japanischen Entwicklungslabors kommen seit Jahren spannende Spiele: Jeder kennt mittlerweile Kult-Klassiker wie Daytona USA, SEGA Rally, Virtua Fighter oder Sonic. Sonic the Hedgehog landete 1991 weltweit auf Platz 1 der internationalen Ranglisten. Für keine andere Konsole gibt es so viele Action-Kultspiele wie für den SEGA SATURN. Kein Wunder, daß die SEGA Entwicklerteams AM2 und AM3 mittlerweile einen legendären Ruf haben und die Ankündigung eines neuen Spiels aus diesen Spielschmieden unter Videospielern für Begeisterung sorgt.

Und so wird 1997 manches Spielerherz höher schlagen, wenn SEGA mit Fighters Megamix aus den AM2-Studios und Manx TT von AM3 zwei absolute Highlights auf den Markt bringt. Da wir von SEGA die Titel immer schon ein bißchen früher haben, können wir Euch versichern, daß sich das Warten lohnen wird.

Viele Grüße aus Hamburg
Euer
Thorsten Moe, SEGA Deutschland




DIE HARD ARCADE



Die Spezialeinheit landet



Ein Schwinger auf die 12 des finalen Endgegners



Erfolg in der Geschicklichkeitsrunde. Drückt rechtzeitig auf den Knopf



Ein doppelfüßiger Tritt in die Weichteile gehört zu den Special Moves

Das hat vielleicht gedauert, bis die Softwaremacher endlich geschnallt hatten, daß Stirb Langsam nicht nur eine vorzüglich Filmreihe abgibt, sondern daß auch actionhaltige Videospiele mit hohem Wiedererkennungswert auf McLanes Schultern Platz finden. Die drei Kinofilme werden in der mittlerweile indizierten Die Hard Trilogy von Electronic Arts abgefeiert, was also bleibt für Arcade? Um ehrlich zu sein, Die Hard Arcade hätte auch "Terror Strike", "Tower B1" oder einfach "Boom" heißen können. Der kantige Actionheld im Titelscreen hat keinerlei Ähnlichkeiten mit Bruce Willis; doch wen kümmert's, solange das Spiel gut ist. Zur Story: McLane (so nenne ich ihn jetzt mal) wird mit einer Spezialeinheit zu einem Hochhaus gerufen, in dem Terroristen Geiseln gefangen halten, darunter auch die Tochter des Präsidenten. Das spielerische Grundprinzip ist nach dem gehobenen Final Fight-Prinzip aufgebaut. Ihr wandert, rennt oder springt von Raum zu Raum und prügelt größere Mengen an bösen Buben zusammen, die Moves kommen vorwiegend aus dem Wrestling-Genre. Ihr könnt die am Boden liegenden Waffen wie Pistole, M16, Raketenwerfer, Reizgas oder Äxte einsetzen, verliert diese aber am Ende eines jeden Abschnitts oder wenn Ihr einen Schlag abbekommt. Besonders unterhaltsam ist Die Hard Arcade übrigens zu zweit, denn der Mitspieler kann in der Rolle einer Spezialagentin kräftig mitmischen. Diverse Endgegner und Geschicklichkeitsrunden lockern den Spielverlauf zusätzlich auf.



So sah Bruce doch nun wirklich nicht aus



Auf geht's, Schwede



Ein astreines Wrestlingmanöver

Short Cuts

Was farbenfrohe Grafiken mit sauber animierten Polygonfiguren und blitzsaubere Kamerafahrten angeht, hat Die Hard Arcade auf dem Saturn vielen anderen Produkten einiges voraus. Allerdings ist McLanes Weg vorberechnet, ähnlich wie bei Virtua Cop hat der Rechner keine flexiblen Perspektiven zu generieren. Um mit den vorgegebenen fünf Credits durchzukommen, bedarf es schon einiger Übung. Beim Bonusspiel Deep Scan könnt Ihr jedoch leicht genug Extraleben ergattern, um das Spiel problemlos innerhalb von ca. dreißig Minuten zu beenden. Und das ist auch das große Manko an Die Hard Arcade: zuwenig Spiel im guten Spiel. Deshalb können wir das Produkt -und einzig aus diesem Grund- nur eingeschränkt empfehlen.

System: .Saturn
Genre: .Action
Spieler: .1
Level: .1
Besonderheiten: .Arcade-Umsetzung

Hersteller: .Sega
Entwickler: .Sega / Fox Interactive
Testmuster: .Sega

Veröffentlichung: .Erhältlich
Ca. Preis: .99,- DM

7 von 10

Grafik .9
Sound .8
Gameplay .9





NIGHTS ...into dreams



In diesen Behälter müssen die 20 blauen Kugeln.



Am Ende jedes Kurses wird die Leistung bewertet.

Sterne einsammeln bringt ebenfalls Punkte.

Die Beschleunigungstaste wird zum wichtigsten Knopf des Spiels.

Eigentlich sollte es der große Showdown zweier alter Rivalen werden: Sega gegen Nintendo - Nights gegen Super Mario 64. Und die ersten Pressefotos ließen auch diesen Schluß zu, denn sie deuteten darauf hin, daß mit Nights ein 3D Jump'n Run entsteht. Die Meldung von dem mitgelieferten Analog-Pad verstärkte diese Meinung noch. Doch das erste Saturn-Game von Sonic Team geht völlig neue Wege, weshalb der oben erwähnte Vergleich auch nicht möglich ist.

Nights ist vielmehr eine Mischung aus Renn- und Geschicklichkeitsspiel, gewürzt mit einigen Jump'n Run-Einlagen. Eingeschlossen ist dies alles in eine phantasievolle Hintergrundstory: Die beiden Kinder Elliot und Claris stehen vor einer großen Aufgabe: Am nächsten Tag hat Elliot ein Basketballspiel gegen starke Gegner, während Claris sich einem Casting bei Twin Dreams Recordings gegenüber sieht. Beide werden von hefigen Alpträumen in der Nacht davor geplagt. Beide besitzen die Tugenden Mut, Reinheit, Intelligenz, Hoffnung und Kreativität. In der Welt Nightopia, in die jeder Mensch während des Schlafes eintaucht, werden diese einzigartigen Fähigkeiten der Youngsters in sogenannten Ideya, kleinen farbigen Kristallen, sichtbar. Fähigkeiten, die sich der böse Herrscher des Traumlandes, Wizeman, nur allzu gerne aneignen würde. Aus diesem Grunde klauen seine Schergen die Kristalle der Kinder.
Nur das rote Ideya, das des Mutes, bleibt den Kids. Dieses reicht aber aus, um Nights, einen Abtrünnigen des Herrschers, aus seiner Zelle zu befreien. Die anderen Ideyas, die in spezielle Container eingeschlossen wurden, zu finden, ist nun Nights' Aufgabe. Doch um die Tresore zu knacken, muß er erst 20 blaue Kugeln finden, die überall in Nightopia herumliegen (-schweben).

Dafür hat das fliegende Nachtwesen 120 Sekunden Zeit. Als äußerst nützlich erweist sich alsbald der Sternenschweif, den er hinter sich herzieht. Dank des mitgelieferten Analog-Pads kann Nights nämlich einen Salto schlagen. Erreicht er das Ende seines Schweifs und bildet so einen Kreis, werden alle Objekte innerhalb des Kreises von Nights angesogen. Befindet sich ein Gegner darin, wird dieser in den Hintergrund geschleudert. Dank der Beschleunigertaste kann der Spieler den Kreis relativ groß machen, aber dies erfordert schon einiges an Geschicklichkeit. Sind die 20 Kugeln gesammelt, steckt man sie in den Container, und das jeweilige Ideya ist befreit. Nun kann man zurück zum Ausgangspunkt fliegen, wo eines der Kinder schon sehnsüchtig auf den Stein wartet. Bes-



Je schneller Ihr die Kugeln ablegen könnt, desto höher der Bonus



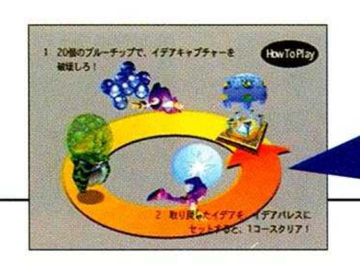
In Frozen Bell geht es durch eine Bobbahn.

Einstiegshilfe

Zunächst sollten Euch nur die blauen Steine kümmern. Sammelt so schnell wie möglich die nötigen 20 Kugeln und löst den Stein ein. Nun wird prinzipiell jede Punktzahl verdoppelt. Jetzt mit der Beschleunigungstaste durch so viele Ringe wie möglich fliegen oder besonders viele Sterne und Kugeln sammeln.

amerikanische Texte

Wer Besitzer eines umgebauten Saturns sowie der japanischen Version von Nights ist, kann sich die englischen Texte auf den Bilschirm holen, wenn er kurz nach dem Eischalten (nach der Sicherheitsabfrage) den Schalter auf Amerikanisch stellt. Die amerikanische Version ist ebenfalls auf der japanischen CD. Das hat aber nichts mit Geldmacherei von Sega zu tun, sondern vielmehr mit dem Problem des weltweiten Copyrights, das extrem teuer ist.







NIGHTS


Beim Flug nach unten wird der 3D Effekt besonders gut sichtbar.



Gegner hüllt Nights am besten in den Sternenschweif.


Je mehr Ringe hintereinander durchflogen werden, desto mehr Punkte gibt´s.

ser beraten ist man jedoch, wenn die verbleibende Zeit in Punktesammeln investiert wird. Am Ende jeder Stage erhält der Spieler dann eine Bewertung nach dem amerikanischen Notensystem (A-F), die sich nur an den Punkten orientiert. Und da fängt das Game eigentlich erst so richtig an: Es gibt so vielfältige Möglichkeiten, seinen Score aufzubessern, daß man am Anfang gar nicht recht durchblickt. Da wären zuerst mal der Time-Bonus. Je schneller man die 20 Kugeln sammelt und ablädt, desto höher der Bonus. Die Ringe, die Nights während seines gesamten Abenteuers begleiten, sind nicht nur zum Aufladen der Sprintenergie gut. Nach dem Durchfliegen eines Rings ertönt ein Sound. Schafft es der Spieler, Nights noch vor dem verstummen dieses Tons durch einen weiteren Ring zu steuern, so erhält er doppelte Punktzahl. Da es sehr oft Kombinationen mit 20 oder mehr Ringen zu durchfliegen gibt, kann man, mit dem nötigen Geschick, punktemäßig extrem absahnen. Dann wären da noch die Sterne, deren Punkte sich durch schnelles Aufsammeln ebenfalls verdoppeln. Steuert der Spieler Nights durch einen speziellen Ring, so erhält er ein Band, das er anstelle seines Sternenschweifs hinter sich herzieht. Mit Hilfe der L- und R-Taste kann das Nachtwesen nun die verschiedensten Kunststücke aufführen, deren Anzahl sich dann positiv auf das Punktekonto auswirkt. Die vier Gegner sind ebenfalls eine Scorequelle. Hüllt Nights alle vier in einen Sternenkreis gibt´s am Ende der Runde noch einen Bonus. Da nach dem Überfliegen der Start- und Zielgeraden (die frühere Zelle von Nights) alle Bonusgegenstände wieder aufgebaut werden, kann man auch mehr als 20 Kugeln sammeln und dadurch wieder ein paar Pünktchen einheimsen. Doch all dies zählt nur dann, wenn Nights noch vor den 120 Sekunden das Ideya abgibt, ansonsten verwandelt er sich wieder in das Kind zurück, das ihn befreite. Gleichzeitig wird das Punktekonto wieder auf 0 gesetzt, und das Kid wird fortan von einem Wecker verfolgt, der es aus den Träumen reißen soll. Jetzt wird das Spiel wirklich zm Jump'n Run, bei dem man sich frei bewegen kann. Doch das dient eigentlich nur dazu, bei Zeitüberschreitung nicht gleich das „Game Over" einblenden zu müssen.

Technisch sehr sauber

Alle Welt erwartete von Sonic Team ein Game, das neben exzellenter Grafik und sauberer Soundkulisse auch noch völlige Bewegungsfreiheit bietet. Jedoch seien zwei Fragen erlaubt: 1. Wie sollte man Nights dann steuern, denn man braucht ja auch noch die Bewegung in die Tiefe? und 2. Wie hätte dies auf dem, im 3D-Bereich etwas unterlegenen Saturn flüssig in Szene gesetzt werden sollen? Nachdem man sich diese Fragen gestellt hat, dürfte die Enttäuschung über die fehlende Bewegungsfreiheit verblassen. Man kann zwar nicht, oder nur an ganz bestimmten Stellen des Spiels, in die dritte Dimension vorstoßen, sie begleitet einen aber ständig. Der Tiefeneffekt ist sehr gut gelungen, und so stört es auch nicht, daß Bildschirmobjekte im Hintergrund sich relativ spät aufbauen. Dies fällt, aufgrund des rasanten Spielverlaufs, eh


Vier Gegner klauen Elliot seine Tugenden


Im Softmuseum geben die Wände nach.


Nights wird aus der Kanone geschossen.

Das Band

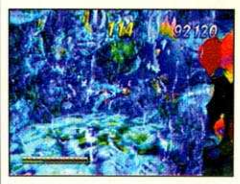
Fliegt Ihr mit diesem Band mit Hilfe der L- und R-Taste Kunststücke, erhaltet Ihr Bonuspunkte en masse.





Die Endgegner


Jackle




Gulpo


Puffy


Gillwing


Wizeman

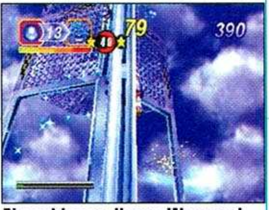

Reala


Der Spiegeleffekt einiger Level ist phänomenal.


Alles im Sternschweif eingeschlossene wird automatisch auf Nights´ Konto gutgeschrieben.



Durch Ringe zu rasen ist der beste Weg, Punkte zu machen.


Ein schier endloser Weg nach oben.




Detailliebe: Im Wasser verwandeln sich die Füße des Helden in Flossen.

NIGHTS

nicht sonderlich auf. Auch die Hintergrundmusiken und Soundeffekte sind gut gelungen und passen sich hervorragend in den Gesamteindruck des Spiels ein. Viele technische Feinheiten wie Gummiwände, die nachgeben wenn Nights dagegenfliegt, sind technisch sehr beeindruckend umgesetzt.

Ungewöhlich (und) gut

Nights wird dem Durchschnittsspieler auf den ersten Blick sicherlich nicht die Schuhe ausziehen; auch die erste Session mit dem neuen Pad wird nicht für exzessive Jubelstürme sorgen, aber: Der Appetit kommt beim Essen! Nachdem man halbwegs kapiert hat, um was es geht, und daß man in den letzten Level nur dann gelangt, wenn alle vorherigen Stages mit C oder besser abgeschlossen wurden, kommt man erst so richtig in den Genuß des Spiels. Dann allerdings verfällt man richtiggehend in einen 3D Geschwindigkeitsrausch, weil man nur noch mit der Beschleunigungstaste durch die Level heizt. Die Endgegner von Nights sind das phantasievollste, was ich bis jetzt auf den Next Generation-Konsolen zu sehen bekommen habe, und die Steuerung mit dem analogen Pad ist nach kurzer Übungsphase einfach perfekt. Fehlende spielerische Tiefe oder Einfallslosigkeit kann man den Entwicklern wirklich nicht vorwerfen, wohl aber den Schwierigkeitsgrad. Zu sterben, ist außer bei Endgegnern fast ein Ding der Unmöglichkeit. Außerdem haben geübte Spieler, nachdem sie das Prinzip verstanden haben, keine Schwierigkeiten das Game innerhalb von drei Stunden durchzuzocken. Aber seinen eigenen Rekord oder den von Freunden zu brechen, erzeugt immer wieder Motivation. Nights ist wohl in dieser Hinsicht mit dem ersten Teil von Clockwork Knight zu vergleichen. Dieser war auch technisch recht gut gelungen, aber zu schnell durchgespielt. Mit dem zweiten Teil kam jedoch ein wesentlich kniffligeres und umfangreicheres Game auf den Markt. Sollte Sega dies auch bei einem zweiten Teil von Nights gelingen, wäre dies für mich ein perfektes Game.




IN[FOR]MATION


Clawz

System: Saturn
Genre: Fly & Run
Spieler: 1-2
Level: 7
Besonderheiten: Backup-Booster, Analog Controller

Hersteller: Sega
Entwickler: Sega
Veröffentlichung: Erhältlich
Ca. Preis: 149,- (inkl. Controller) 99,- (ohne Controller)

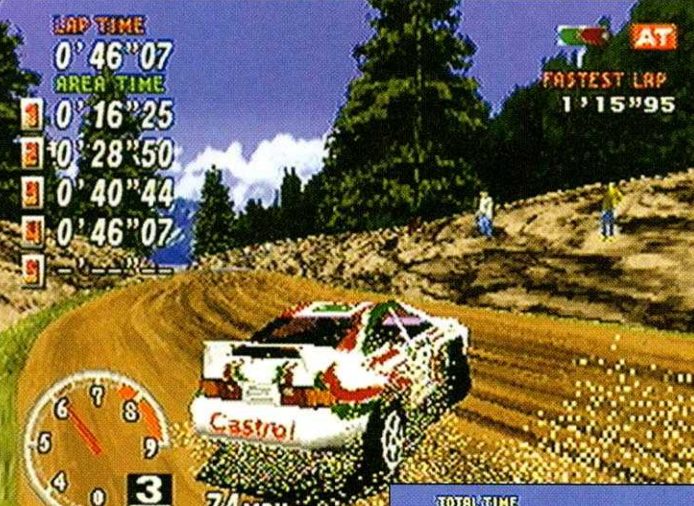
9 von 10

Grafik: 9
Sound: 8
Gameplay: 9

SEGA SATURN

FUN GENERATION
DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN

SEGA RALLY



Gib Gas, ich will Spaß!

Wie bei solchen Umsetzungen gewohnt, wurden neben den Automaten-Features etliche Neuerungen integriert. Aus der Spielhalle bekannt ist natürlich der Arcade-Modus: mit einem Toyota Celica GT4 oder einem Lancia Delta HF Integrale, jeweils mit Automatik oder manueller Schaltung ausgestattet, driftet man auf drei Strecken (Desert, Forest und Mountain) gegen 14 Kontrahenten und ein Zeitlimit um die heißbegehrte Championship-Trophäe. Wird die Ziellinie am Ende als Erster überquert, wartet die ultimative Herausforderung in Form einer Bonusstrecke (Lake Side) auf den vermeintlichen Sieger. Erst wer auch noch diese Prüfung bestanden hat, darf sich als wahrer Rallye-Profi fühlen. Der sprichwörtlich steinige Weg dorthin läßt sich verkürzen. Entweder im Practice- oder im Time Attack-Modus ist es möglich, Kurve für Kurve und Drift für Drift das Fahrverhalten des eigenen Vehikels auszuloten und kontrollieren zu lernen. Zudem kann Sega Rallye mit einem echten Zwei-Spieler-Modus aufwarten. Um jedoch die hohe Spielgeschwindigkeit auch bei Split-Screen gewährleisten zu können, fielen einige Details dem Rotstift zum Opfer.

AM3s Chefproducer Tetsuya Mitzuguchi auf die Frage „Wie ähnlich ist Sega Rally der Original-Automatenversion?": „Mit dem Sega Saturn-Pad absolut identisch. Mit dem Sega Arcade Racer sogar noch besser!"

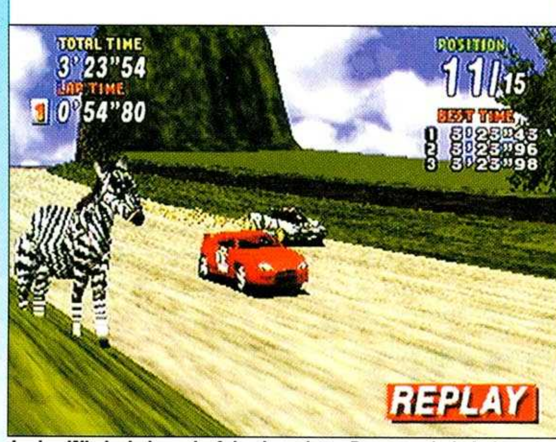


Mit dem Aracde Racer brillant spielbar: Die Front-Perspektive

Solche Statements beeindrucken heutzutage nur noch Wenige, sind doch fast alle Entwickler im Normalfall von ihren Produkten mehr als überzeugt. Bei Sega Rallye aber trifft Mr. Mitzuguchis Aussage genau den Kern. Fühlten sich die Kritiker nach Daytona USA in ihrer Meinung bestätigt, Segas Next Generation-Konsole könne durch seine komplizierte Hardware-Architektur im 3D-Bereich mit Sonys PlayStation nicht konkurrieren, demonstriert AM3 mit der vorliegenden CD eindrucksvoll, daß mit geschickter Programmierung auch auf dem Saturn aufwendige 3D-Grafiken superflüssig dargestellt werden können.

Respect!

Vergleicht man AM2s Daytona mit AM3s Sega Rallye, stellt sich unweigerlich die Frage, wer nun wirklich Segas Topentwickler-Team ist. Der zeitliche Unterschied für die Entwicklung der beiden Titel relativiert diese provokative Gegenüberstellung jedoch erheblich. Nichtsdestotrotz, nicht nur technisch, sondern gerade in spielerischer Hinsicht hängt die Querfeldein-Raserei die schwerfälligen Stock Cars locker ab. Zwar sind bei beiden Racing Games



In der Wiederholung darf das komplette Rennen wie bei einer Fernsehübertragung, also mit fest stationierten Kameras, in aller Ruhe verfolgt werden



Fürs Standard-Pad besser geeignet: Die Außenperspektive



SEGA RALLY



Der Lancia Stratos: Schön und schnell, aber am schwierigsten zu bändigen. Warum im Arcade- Modus Bestzeiten mit diesem Wagen nicht gespeichert werden, bleibt wohl auf ewig das Geheimnis von AM3.

SEGA RALLY

brutale Drifts das beherrschende Element, doch ist die Kontrolle bei Sega Rallye um Längen besser, insbesondere aus der Front-Perspektive. Ausgestattet mit dem Arcade Racer verwandelt sich das heimische Wohnzimmer, schneller als einem lieb ist, in das schweißtreibende Cockpit eines Toyota Celica. Aber erst mit dem Lancia Stratos, den man sich recht schnell erfahren kann, beginnt die Jagd auf Bestzeiten. Dieser Klassiker unter den Rallye-Fahrzeugen fordert mit seinem nervösen Handling auch selbsternannten Profis das Letzte ab. And you thought it was just a game!



Der Battle-Modus hat interessante Features zu bieten: Schwächere Fahrer können mit einem gehörigen Vorsprung ins Rennen geschickt werden, zudem ist es optional möglich, das zurückliegende Fahrzeug durch eine höhere Endgeschwindigkeit leichter wieder herankommen zu lassen.

▶ Tetsuya Mitzuguchi

„Haben Sie für die Entwicklung des Spiels ein echtes Rallye-Fahrzeug gefahren?"

„Natürlich, und andere Mitarbeiter des Teams ebenfalls. Ich bin mit Fujimoto aus Japan und dem WCR-Meister Didier Auriol gefahren und habe bei der Indonesien-Ralley wertvolle technische Hinweise bekommen. Insgesamt konnten wir das Spiel so noch realistischer gestalten."

INFORMATION

System:	Saturn	Hersteller:	Sega
Genre:	Rennspiel	Entwickler:	AM3
Spieler:	1-2	Veröffentlichung:	Erhältlich
Level:	4	Ca. Preis:	99,- DM
Besonderheiten:	Backup-Booster, Arcade Racer		

10 von 10

Grafik	9
Sound	9
Gameplay	10

SONIC 3D





Dr. Robotnik bittet zum Kampf. Springt Ihm auf die Kuppel seines Raumschiffs



Im Eislevel befreit Ihr die Flinkies mit einer Spin-Attack aus den Eisblöcken



Sonic und Tails auf dem Weg in den 3D-Bonuslevel

Nach einer 2-jährigen Pause meldet sich Sonic the Hedgehog auf dem Spielemarkt zurück. Zur Einführung in dieses großartige Ereignis wird Euch ein wunderschönes Renderintro in einer für den Saturn ungewöhnlich guten Qualität gezeigt. Hierbei ist nicht zu übersehen, daß es Sega mit Hilfe der Routinen der Firma TruMotion gelungen ist, auf dem Saturn pixelfreie Full Motion-Videos abzuspielen. Aber nun etwas zur Story. Sonic kämpft auf Flicky Island gegen seinen alten Widersacher Dr. Robotnik, der die dort ansässigen kleinen Wesen namens Flickies in Maschinen gefangen hält, um sie dazu zu mißbrauchen, versteckte Chaos Emeralds aus einer anderen Dimension aufzuspüren. Die Hauptlevel werden einer isometrischen Draufsicht dargestellt. Die Objekte in dieser virtuellen Umgebung sind gerendert und schillern und leuchten in bunten Farben. Gespielt wird S3D mit dem Standard- oder dem Analogpad. Besondere Vorteile erzielt man durch keinen der beiden Controller. Die Steuerung benötigt zuerst eine Eingewöhnungsphase, da sie anfänglich recht schwammig und etwas schwierig in den Griff zu bekommen ist. Das Gameplay wirkt scheinbar sehr banal, entwickelt sich aber später durch die Kombination von Spielelementen zu einem echten Suchtfaktor. Deshalb ist es bei Produkten von Sega Pflicht, sich das Handbuch zu Gemüte zu führen, um hinter das tiefere Geheimnis des Gameplays zu steigen. Dem Spieler wird darin z.B. mitgeteilt, daß er mindestens 50 Ringe an Knuckles oder Tails überreichen muß, um durch einen Dimensionssprung in eine der 3D-Bonusrunden zu gelangen. Des weiteren besteht jede der sechs Episoden aus zwei Akten und einem anschließenden Kampf gegen Dr. Robotnik. Nach jeder erfolgreich abgeschlossenen Episode werden die erreichten Punkte addiert, was den Reiz des Spiels ausmacht. Wie schon bei Nights, verspürt man den inneren Zwang, Runde um Runde wieder und wieder zu spielen, um immer neue Wege zu finden, mehr Punkte bei der Endabrechung auf seinem Konto zu verbuchen.

Soll erfüllt! Nun müßt Ihr noch die 100 Ringe voll machen, um einen Bonus zu bekommen



Überreicht Tails minimal 50 Ringe, um mit Ihm in einen Bonuslevel zu fliegen



Schaut, daß Ihr diese Zangen erwischt

Hier geht es sehr technisch zu. Verwendet die Rohrsysteme, um ans Ziel zu kommen

Sonic im neuen Gewand

Eines war klar: wenn Sega endlich sein Vorzeigemaskottchen aus 16-Bit-Zeiten auf den Saturn portieren würde, dann mit dem Vorsatz ein rundum gelungenes Produkt abzuliefern. Rücksicht darauf, ob man sich möglicherweise Konkurrenz im eigenen Haus macht, indem man zwei Inhouse-Produkte ganz vorne in der Spielbarkeitskala einreiht, hat man anscheinend nicht genommen. S3D weißt ein durchaus solides, musikalisch harmonisch untermaltes Gameplay auf. Wer also Nights schon zum x-ten Mal durchgespielt hat und etwas für seinen fast verhungerten Saturn sucht, der findet hier genau das richtige Futter.



System:	Saturn	Hersteller:	Sega
Genre:	Jump'n Run	Entwickler:	Sega
Spieler:	1	Testmuster:	Sega
Level:	14		
Besonderheiten:	K.A.	Veröffentlichung:	Erhältlich
		Ca. Preis:	99,- DM

8 von 10

Grafik	**8**
Sound	**8**
Gameplay	**8**





ATHLETE KINGS



Beim Hürdenlauf muß man Schnelligkeit und gutes Timing vereinigen.



Wer zu früh abspringt, bleibt mit den Füßen an der Latte hängen.

Atlanta ´96 ist das Sportevent des Jahres gewesen. Die Software-Firmen zollen diesem Ereignis mit themenbezogenen Titeln Tribut; nach Track & Field und Olympic Games stellt Sega sein Leichtathletik-Produkt vor, welches exklusiv für den Saturn vom Sega-Automat konvertiert wurde. Kann Athlete Kings gegen die starke Konkurrenz bestehen?

„König der Athleten" ist der inoffizielle Titel des Gewinners beim olympischen Zehnkampf. Die Athleten müssen in zehn teilweise grundverschiedenen Disziplinen Top-Leistungen bringen. Nicht selten beginnen Läufer oder Werfer, nachdem sie den Leistungszenith in ihrer Spezialdisziplin überschritten haben, eine Karriere als Allrounder. Athlete Kings beschränkt sich auf die klassischen Zehnkampf-Disziplinen, also 100 Meter,110 Meter Hürden, 400 Meter und den abschließenden 1500 Meter-Lauf, sowie Kugelstoßen, Diskus, Speerwurf, Weit-, Hoch- und Stabhochsprung. Die Steuerung wurde jeweils individuell auf jeden Wettbewerb abgestimmt. Beim 100 Meter-Lauf zählt nur das hektische Drücken der Action-Buttons, während man den 400 Metern und dem 1500 Meter-Lauf mit der Energie seines Polygonen-Sportlers haushalten muß. Diskuswerfer rotieren das Steuerkreuz auf Höchstgeschwindigkeit, und beim Kugelstoßen kommt es ausschließlich auf den punktgenauen Abwurf und den optimalen 45°-Flugwinkel der Eisenkugel an. Beim Hochsprung ist es einfach, die geeignete Anlaufgeschwindigkeit zu erreichen, doch um den besten Absprungpunkt zu finden, bedarf es vieler Versuche. Der Stabhochsprung ist technisch sehr anspruchsvoll, hier muß man sogar mit zwei Energieleisten arbeiten.

Interlace-Spiele für olympische Grafik

Obwohl die Sportstätten und das Drumherum bei Athlete Kings nicht unbedingt zu Begeisterungsstürmen hinreißt, muß man die Darstellung und die Animationen der Sportler unbedingt gesehen haben. Jeder hat seine individuellen Charaktermerkmale, der britische Starter bspw. ist ein Turbomacho mit einer Brikett-Afrofrisur, auf der man fünf Kästen Bier abstellen könnte. Der deutsche Blondschopf nervt mit seinem weibischen Getue, vor allem wenn er bei der Siegerehrung auf einem Bein stehend seinen Hintern in die Kamera hält, zweifelt man an seinem Geisteszustand. Die Japaner sind natürlich die strahlenden Helden, während der Russe als verschlagener Mitbewerber in Szene gesetzt wurde. Mittels Interlace-Technik hat man ähnlich plastische und butterweich animierte Kämpfer in Szene gesetzt, wie man sie bspw. von Virtua Fighter 2 kennt. Durch die komischen Elemente, die absolut hochklassige Präsentation und die kluge Steuerung kann sich die Coin-Op-Konvertierung Athlete Kings auch als König der Konsolenolympiaden bezeichnen, muß sich allerdings, was Saturn-Freaks weniger interessieren wird, den Platz mit Track & Field teilen.



Ein schneller Beginn und ein effektiver Schlußspurt sind das A und O beim 400 Meter-Lauf.

Der deutsche Athlet erinnert stark an Jung-Siegfried.



Der optimale Abwurf-Winkel liegt bei 45°.



Der Stabhochsprung: technisch anspruchsvoll, aber sehr unterhaltsam.



System:	Saturn	Hersteller:	Sega
Genre:	Sportspiel	Entwickler:	Sega
Spieler:	1-2	Testmuster:	Sega
Level:	entfällt		
Besonderheiten:	Backup-Booster	Veröffentlichung:	Erhältlich
		Ca. Preis:	99,- DM

9 von 10

Grafik	8
Sound	7
Gameplay	9

DARK SAVIOR



Auch im Kühlraum muß Garian ein Puzzle lösen



Normale Gegner wie diese Fledermäuse sind äußerst selten

Da ist er nun also. Der lang erwartete Nachfolger zum Mega Drive-Superhit Landstalker. Auch für den Nachfolger hat die japanische Firma Climax erneut die isometrische Perspektive gewählt. Ob sie damit nicht wieder den Fehler des Vorgängers macht?

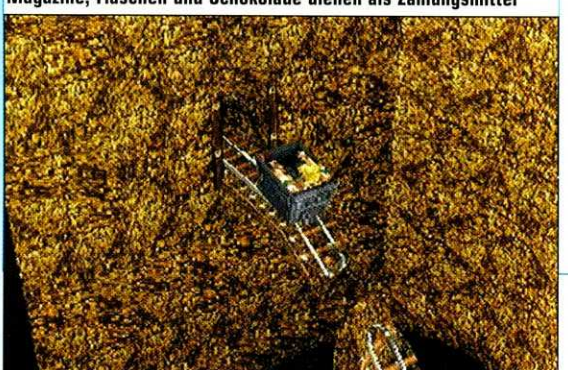




Auf dem Schiff ist Eile angesagt

Picked up Magazine.

Magazine, Flaschen und Schokolade dienen als Zahlungsmittel



Das Lorenrennen ist eines der zahllosen Geschicklichkeitsspiele

Held der Geschichte ist der Kopfgeldjäger Garian, der das berüchtigte Monster Bilan gefangen nehmen konnte. Nun begleitet er den Transport auf dem Seeweg zu einer kleinen Insel, wo das grüne Schleimwesen in einer Kohlenstoffgefrieranlage zu Eis verarbeitet werden soll. Doch wie üblich entkommt das Monster, weil es dank seiner telekinetischen Kräfte die Gitterstäbe einfach aus der Verankerung reißt. Garian, der während seines gesamten Abenteuers vom vogelartigen Wesen Jack begleitet wird, hat in seinen Träumen noch eine böse Vorahnung, zu verhindern weiß er den Ausbruch jedoch nicht. Nun beginnt das erste kleine Mini-Game unter Zeitdruck. Das Erreichen der Brücke in möglichst kurzer Zeit steht nämlich auf dem Programm. Bei Überschreitung der Zeitmarke von 4:30 kommt der Held in die erste Storyline "A hunt for the evil", in der das gefürchtete Wesen auf die Insel entkommt und dort alles vernichtet, was ihm in den Weg kommt. Bleibt man über einer Zeit von 3:30 steht Parallele II an: "A hunt for the heart". Die dritte Hintergrundgeschichte kommt bei einer Unterschreitung dieser Zeitmarke zum Tragen. In jedem Fall landet man anschließend auf einer Gefängnisinsel, die unter dem Kommando von Kurtliegen steht, der seine Gefangenen dazu mißbraucht, in seiner geheimen Mine Bilanium abzubauen, eine gefährliche Substanz, deren genaue Auswirkung im Verlauf des Spiels klar wird. Ob der Versklavung ihrer Mitgefangenen gründeten die Inselinsassen die JLO, eine geheime Gefangenenorganisation, die den Machenschaften des Kurtliegen ein Ende setzen will. Zwischen diesen Parteien muß Garian nun den Weg zu seinem eigenen Ziel finden.



Am Ende eines Kampfes wird das Punktekonte aufgefüllt

Einsiegshilfe

Die Kämpfe bei Dark Saviour sind mit folgendem Trick alle ohne Probleme zu bewältigen: bei einem gewissen Abstand zum Gegner holt Garian zu einem Schlag aus, der selbst die Deckung durchschlägt. Der Abstand liegt bei ca. 1 Körperlänge. Blockt Euer Gegner den Schlag, sitzt er trotzdem auf dem Hintern, und Ihr könnt ihm mit einem weiteren Schlag zusetzen. Nachdem der Feind getroffen wurde, nehmt ihr einfach wieder den entsprechenden Abstand ein und wiederholt die Prozedur.







Kurtliegen bleibt liegen


Zwischenspänne finden sich viele im Programm

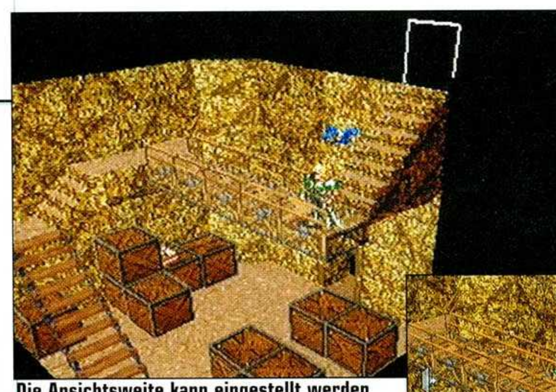


Bilan ist der Endgegner von Parallel I...

...während der von Parallel II so aussieht

▶ Ansichtssache

Wie schon erwähnt, hat man an der isometrischen Darstellungsweise festgehalten, ohne jedoch die Zeichen der Zeit zu übersehen. Anders als beim Landstalkermodul, kann man mit Hilfe der L- und R- Tasten die Umgebung erkunden, indem man die Kamera einfach per Steuerkreuz um den Helden herum fahren läßt. Auch die Nähe zum Objekt kann hier eingestellt werden, die, anders als die Perspektive, auch erhalten bleibt, wenn man den besagtexn Button wieder losläßt. Als Grafikelement hat man für die meisten Szenen die Bitmapdarstellung gewählt, was das Sprite einfach besser aussehen läßt. Die Grafik ist somit wirklich gut gelungen; eine Aussage die ebenfalls auf den Sound zutrifft. Lediglich einige gelegentliche


Die Ansichtsweite kann eingestellt werden

Pop-Ups und Fehler in der Darstellung sowie seltene Geschwindigkeitsverluste trüben die technische Seite etwas, was aber auf die spielerische Seite keinen Einfluß hat.

▶ Mehr Geschicklichkeit als RPG

Landstalker wurde deswegen so erfolgreich, weil es in einzigartiger Weise verstanden hat, Geschicklichkeitselemente in den grauen Action-Adventure-Alltag zu bringen. Beim Nachfolger gewinnen nun die Puzzleteile deutlich die Überhand gegenüber den Kampfeinlagen. Nur durchschnittlich alle 30 Minuten trifft man auf einen Feind, der dank einer stupiden Einknopftaktik überhaupt kein Problem darstellt (siehe Einstiegeshilfe). Ein anderer Kritikpunkt ist die Steuerung, die wenig direkt ist. Steuert man den Helden nach unten und rollt nun anschließend ohne den Finger vom Steuerkreuz zu heben nach links, läuft das Sprite auch weiterhin nach unten. Auch die Durchspielzeit ist relativ kurz. Als Faustregel kann man sagen, daß für einen Storyzweig ungefähr fünf Stunden benötigt werden. Es kann aber nicht behauptet





Am Ende des zweiten Teils wird der Burder mit Hilfe des Herzes gerettet und sie lebten glücklich bis an ihr seliges Ende

werden, daß Dark Savior nicht an seinen Vorgängen herankommt, es zielt nur in eine völlig andere Richtung. Zahllose Geschicklichkeitstests sowie eine gut durchdachte Hintergrundstory bringen den Fun bei Dark Savior. Das Programm wird mit Sicherheit fesseln, bis alle möglichen Hintergrundstorys durchgespielt wurden und ist ohne Zweifel ein Pflichtkauf für jeden Liebhaber des Genres. Ihm fehlt allein die Genialität des Vorgängers.



INFORMATION

System:	Saturn	Hersteller:	Sega
Genre:	Action-Adventure	Entwickler:	Climax
Spieler:	1	Testmuster:	Sega
Level:	entfällt		
Besonderheiten:	Backup-Booster	Veröffentlichung:	Erhältlich
		Ca. Preis:	99,- DM

8 von 10

Grafik	8
Sound	8
Gameplay	8



WORLDWIDE SOCCER



Bei Regen ist der Ball schlecht kontrollierbar


Torwart Ippisch mit einer Glanztat


Obwohl viel getackelt und gehakelt wird, läßt der Schiri einiges durchgehen


Der italenische Stürmer verwandelt souverän


Mit hohen Schüssen kann man den Goali gut überlisten


Das Optionsmenü

Das hauseigene Fußball-Programm sollte für einen Konsolenhersteller gerade in europäischen Gefilden als Aushängeschild dienen. Die Darstellung des Spaßes auf dem grünen Rasen kommt für angehende Konsolisten und alle anderen mit einer Vorentscheidung für das jeweilige System gleich. Was bringt also Segas neues "Referenz"-Produkt? Die vorliegende Pal-Version beinhaltet natürlich die Nationalteams aus aller Herren Länder mit Fantasiespielernamen. Wie man es von den meisten Titeln dieses Genres gewohnt ist, besteht die Möglichkeit, diverse Ligen und Cup-Wettbewerbe durchzuspielen, um sich entweder allein oder mit bis zu vier Teilnehmern zu vergnügen. Bevor der Anpfiff ertönt, hat man die Auswahl zwischen Tag und Nacht, Regen oder Sonnenschein sowie vier verschiedenen Stadien. Bis zu diesem Punkt sind keine Unterschiede zum ersten Teil erkennbar. Geraten die 22 Akteure in Bewegung, fallen sofort die lebensechten Animationen auf. Scheinbar komplett überarbeitet, geben die Spieler ein noch lebensechteres Bild ab als beim ersten Teil. Das hektische Gestammel zweier bekannter J.-League-Kommentatoren, das man bei der japanischen Version hören konnte, wurde glücklicherweise nicht übernommen.

Feldversuche

Gewöhnungsbedürftig, aber logisch durchdacht, präsentiert sich die Steuerung des Sega-Fußballs. Flache Pässe werden mit der B-Taste in zwei Variationen gekickt, die A-Taste erzeugt Schüsse auf's Tor, während die C-Taste für hohe Flanken und Lupfer gut ist. Im Defensiv-Bereich kann man mit A grätschen und mit B tackeln. Etwas komplizierter wird es bei Kopfbällen und Fallrückziehern. In dieser Situation empfiehlt es sich im wahrsten Sinne des Wortes, zwei Schritte voraus zu denken. Denn nur wenn man, lange bevor ein hoher Ball den Spieler



Der Torwart hat ein gutes Stellungsspiel, läuft allerdings zu schnell aus dem Tor

erreicht, drückt, führt dieser die gewünschte Aktion durch -etwas gewöhnungsbedürftig, aber auch realistisch. Mit der R-Taste schaltet man zwischen den Spielern durch, während die L-Taste zur Beschleunigung dient. Ein Trainings Mode hätte gut getan, denn bis man all die kleinen Tricks rausgefunden hat, durchlebt man schon diverse Frustphasen. Doch das A und O eines Soccer-Titels ist das Gameplay. Wenn hier geschludert wird, kann mit sinnvollen Perspektiven, tollen Rendervorspänne und schöner Grafik nichts gewonnen werden. World Wide Soccer weist all diese Features auf, allerdings auch eine sehr gute Spielbarkeit. Die Mitspieler bieten sich intelligent an, Zweikampfverhalten und Ballführung wurden sehr lebensecht programmiert, nur der Torwart hat, was dem Spiel eine fast menschliche Note verleiht, diverse Aussetzer, vor allem bei Distanzschüssen. Versucht man ihn zu umdribbeln, kann man fast im Hintergrund den Idiotenmarsch hören. Einfältig wackelt er auf den Gegenspieler zu und läßt ihn fast immer passieren. Gut, daß die Abwehrreihen nachrücken und den Ball oft noch aus der Gefahrenzone schlagen können.

Tabellenführer

Optisch und vor allem in punkto Sound bewegt man sich im gehobenen 32-Bit-Mittelfeld, doch, zu dieser Meinung kamen wir einstimmig, was Simulationsanspruch und Niveau angeht, hat der Titel im Next Generation-Feld die Nase vorne. Zwar können noch viele Kleinigkeiten verbessert werden, gerade was Spielfluß und das Annehmen des Balls angeht, unterm Strich bleibt ein sehr gutes Spiel, das sein Geld wirklich wert ist.

System:	Saturn	Hersteller:	Sega
Genre:	Sportspiel	Entwickler:	Sega
Spieler:	1-4	Testmuster:	Sega
Level:	entfällt		
Besonderheiten:	Backup-Booster, Sega Tap	Veröffentlichung:	Erhältlich
		Ca. Preis:	99,- DM



8 von 10

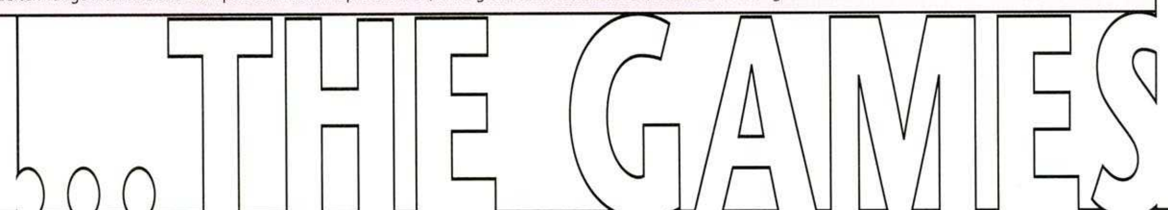
Grafik	8
Sound	6
Gameplay	8

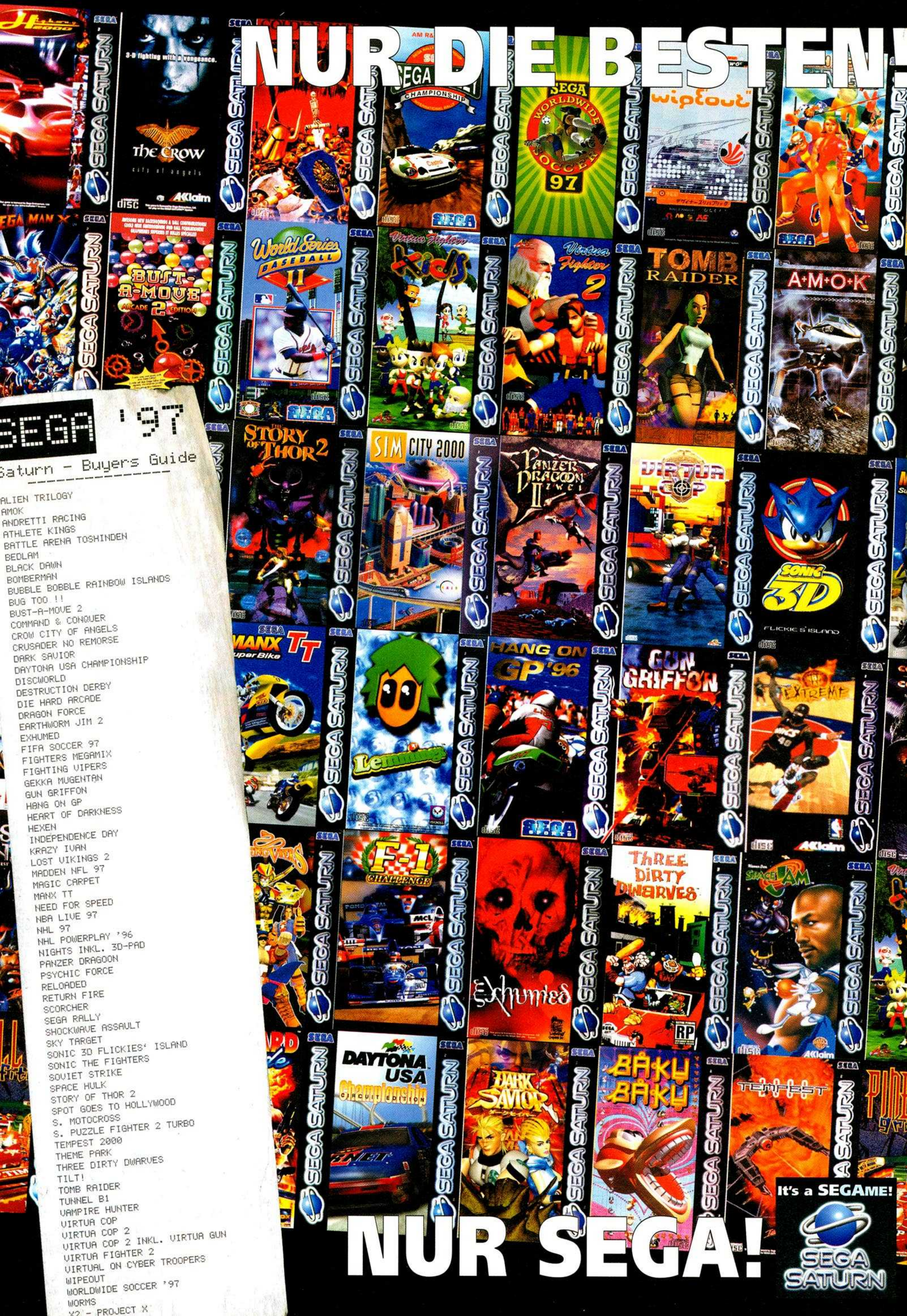
alle in der Fun Generation getesteten Sega Saturn Games und ihre Wertungen

...THE GAMES



Athlete Kings	Sega	Sega Sports	9/10	Athlete Kings wird seinem Namen absolut gerecht, muß sich den Spitzenplatz aber mit Track & Field teilen.
Alien Trilogy	Acclaim	Probe	9/10	"... neben George Lucas' Star Wars-Saga wohl die verkaufsträchtigste Lizenz schlechthin und auch spielerisch ein potentieller Longseller."
Battle Arena Toshinden	Sega	Takara	8/10	Gelungene Adaption des PlayStation-Originals. Einer der wenigen Prügler, die ein Ausweichen in die dritte Dimension zulassen.
Black Dawn	Virgin	Virgin	8/10	Grafisch hochwertige Hubschrauber-Action mit vielen abwechslungsreichen Missionen
Bubble Bobble Rainbow Island	Acclaim	Taito	8/10	"Wer sich auch nur annähernd für Plattformspiele oder Klassiker erwärmen kann, kommt um diese Anschaffung nicht herum."
Bust-A-Move 2	Acclaim	Taito	9/10	"Vielmehr erwirbt man eine 1:1-Umsetzung des Erfolgsautomaten und hat auch noch diverse Extra-Modi, die im Coin-op nicht enthalten waren."
Command & Conquer	Virgin	Westwood	10/10	"Mein Tip: sofort zugreifen"
Dark Savior	Sega	Climax	8/10	Eine gelungene Mischung aus Geschicklichkeit und Rollenspiel
Discworld	Psygnosis	Perfect Entertainment	8/10	"Fans von Terry Pratchett dürfen bedenkenlos zugreifen..."
Dragon Force	Sega	Working Designs	9/10	"Ein Spiel mit so dichter Story (...) und einem fabelhaften gameplay darf einfach nicht fehlen"
Destruction Derby	Sega	Psygnosis	8/10	Spektakuläre Crash-Orgie, bei der sich das fahrerisches Können auf das geschickte Anrempeln der Gegner beschränkt. Vor allem in der Bowl ein Heidenspaß.
Earthworm Jim 2	Virgin	Shiny Entertainment	8/10	Gameplay und Design sind von allerhöchster Qualität
Exhumed	BMG	Lobotomy Software	9/10	Grafisch beeindruckende 3D-Orgie mit spektakulären Lichteffekten, komplexer Levelstruktur und ausgefeilter Spielmechanik.
Fighters Megamix	Sega	AM2	10/10	Ein Beat' em Up der Superlative
Fighting Vipers	Sega	AM2	9/10	"Fighting Vipers ist eine sehr willkommene Abwechslung zur Virtua Fighter-Serie und gehört in jede Beat'em Up-Sammlung."
Firestorm: Thunderhawk 2	Core Design	Core Design	8/10	Der Nachfolger des Mega CD-Hits. Die detaillierte Grafik und die komplexe Steuerung garantieren lange anhaltenden Spielspaß.
Gun Griffon	GameArts	GameArts	9/10	"Gun Griffon leidet unter dem Krazy Ivan-Syndrom - es ist einfach viel zu kurz. Schade eigentlich, der Rest ist ein einziger, endlos motivierender Superlativ."
Hang On GP	Sega	Sega	8/10	"Hang On ist ein Beispiel dafür, wie sich Segas langjährige Coin-op-Erfahrung auch positiv auf Saturn-Titel auswirken kann, die nicht aus der Spielhalle bekannt sind."
Iron Storm	Sega	Sega	10/10	"Unterm Strich eine brillant spielbare und technisch solide inszenierte Kriegs-Simulation, an der sich nur pazifistisch veranlagte Gemüter stören werden."
Madden NFL 97	EA	EA	9/10	"Das unangefochten beste Konsolen-Football"
Magic Carpet	EA	Bullfrog	9/10	Technisch nicht völlig überzeugend, gefällt Magic Carpet vor allem durch sein ausgeklügeltes Gameplay und die hervorragende Steuerung.
Need For Speed	EA	Pioneer	9/10	Gelungene Edel-Raserei mit auf realistisch getrimmter Aufmachung und grandiosem Zwei-Spieler-Modus.
NHL 97	EA	EA	8/10	Tolle Grafik und überdurchschnittliches Gameplay begeistern Sportspiele-Fans
Panzer Dragoon Zwei	Sega	Sega	8/10	"... avantgardistischer Shooter. Selbst nach dem Durchspielen motiviert PDZ dank verschiedener, relativ frei wählbarer Routen weiterhin."
Road Rash	EA	Monkey Do	8/10	"... in Sachen Gameplay zeigt Road Rash der Motorradrennspiel-Konkurrenz eindeutig, woher der Wind weht."
Sega Rally	Sega	AM3	10/10	Geniale Umsetzung des Spielhallen-Hits.
Shockwave Assault	EA	EA	8/10	"In Sachen Fun-Faktor zählt Shockwave Assault zu den spektakulärsten und vielschichtigsten Shootern für die nexte Generation"
Sonic 3D	Sega	Sega	8/10	"...ein rundum gelungenes Produkt."
Soviet Strike	EA	EA	8/10	Die Saturn-User werden über den neuen Strike begeistert sein
Space Hulk	EA	Krisalis	9/10	Im Gegensatz zur 3DO-Version sind diese beiden Versionen mit einem einstellbaren Schwierigkeitsgrad versehen, was die Fun-Kurve deutlich nach oben schnellen läßt.
Story Of Thor 2	Sega	Ancient	8/10	Ein wirklich feines Action-Adventure
Street Fighter Alpha	Capcom	Capcom	9/10	"Die Stärken und Schwächen: überragende Spielbarkeit und Steuerung - miese Optik, schwacher Soundtrack und Innovationslosigkeit."
Theme Park	EA	Bullfrog	8/10	"Der schmale Grad zwischen Lust und Frust." Theme Park ist für jeden, der sich ein bißchen für Wirtschaftssimulationen interessiert, uneingeschränkt empfehlenswert.
Three Dirty Dwarves	SegaSoft	Novotrade	8/10	Abgedrehter Final Fight-Clone mit eigenwilligem Charme und einem sehr speziellen Humor. Ragt aus der Masse ähnlich aufgebauter Titel weit heraus.
Tilt!	Virgin	NMS-Soft	8/10	"Man kommt unweigerlich zu dem Schluß, den bisher besten Flippersampler vor sich zu haben."
Vampire Hunter	Capcom	Capcom	9/10	Traditionell in Szene gesetzter Prügler von Capcom, der durch seinen gemäßigten Schwierigkeitsgrad auch Beat'em Up-Greenhorns eine reele Chance läßt.
Virtua Cop	Sega	Sega	8/10	"Virtua Cop ist ein klasse Party-Game, und man hat das Gefühl, wirklich mittendrin zu sein." Mit der Sega Gun unglaublich gut!
Virtua Fighter 2	Sega	AM2	9/10	"... die aufgemotzte Grafik, unterstützt durch einen dem Automaten ebenbürtigen Sound, sorgt für die ideale Kampfatmosphäre."
wipEout	Sega	Perfect Ent.	8/10	"Auch wenn die Saturn-Konvertierung zum genialen PlayStation-Vorbild nicht aufschließen kann, ein Topspiel ist die Umsetzung allemal."
Worms	Ocean	Team 17	10/10	"Nicht selten fängt man mit drei Kumpels abends ein Spielchen an, um irgendwann festzustellen, daß es draußen gerade hell wird."





NUR DIE BESTEN!
SEGA '97
Saturn - Buyers Guide
ALIEN TRILOGY
AMOK
ANDRETTI RACING
ATHLETE KINGS
BATTLE ARENA TOSHINDEN
BEDLAM
BLACK DAWN
BOMBERMAN
BUBBLE BOBBLE RAINBOW ISLANDS
BUG TOO !!
BUST-A-MOVE 2
COMMAND & CONQUER
CROW CITY OF ANGELS
CRUSADER NO REMORSE
DARK SAVIOR
DAYTONA USA CHAMPIONSHIP
DISCWORLD
DESTRUCTION DERBY
DIE HARD ARCADE
DRAGON FORCE
EARTHWORM JIM 2
EXHUMED
FIFA SOCCER 97
FIGHTERS MEGAMIX
FIGHTING VIPERS
GEKKA MUGENTAN
GUN GRIFFON
HANG ON GP
HEART OF DARKNESS
HEXEN
INDEPENDENCE DAY
KRAZY IVAN
LOST VIKINGS 2
MADDEN NFL 97
MAGIC CARPET
MANX TT
NEED FOR SPEED
NBA LIVE 97
NHL 97
NHL POWERPLAY '96
NIGHTS INKL. 3D-PAD
PANZER DRAGOON
PSYCHIC FORCE
RELOADED
RETURN FIRE
SCORCHER
SEGA RALLY
SHOCKWAVE ASSAULT
SKY TARGET
SONIC 3D FLICKIES' ISLAND
SONIC THE FIGHTERS
SOVIET STRIKE
SPACE HULK
STORY OF THOR 2
SPOT GOES TO HOLLYWOOD
S. MOTOCROSS
S. PUZZLE FIGHTER 2 TURBO
TEMPEST 2000
THEME PARK
THREE DIRTY DWARVES
TILT!
TOMB RAIDER
TUNNEL B1
VAMPIRE HUNTER
VIRTUA COP
VIRTUA COP 2
VIRTUA COP 2 INKL. VIRTUA GUN
VIRTUA FIGHTER 2
VIRTUAL ON CYBER TROOPERS
WIPEOUT
WORLDWIDE SOCCER '97
WORMS
X2 - PROJECT X
NUR SEGA!
It's a SEGAME!
SEGA SATURN

Area 51


Die echten Aliens feuern nicht so hektisch wie die infizierten Soldaten


Die Aliens explodieren immer mit dem gleichen Effekt

Seit in den fünfziger Jahren ein UFO über Roswell in New Mexico abstürzte, schweigt die US-Regierung beharrlich dieses historische Ereignis und den Beweis für intelligentes extraterrestrisches Leben tot. Und das nur, weil ein paar Rednecks in Amiland der Meinung sind, die Erkenntnis, daß andere Lebensformen etwas mehr Grips im bizarr geformten Schädel haben und schon mit WARP-Geschwindigkeit durchs All heizten, als unsere Jungs noch "Keule" als adäquates Mittel der Brautwerbung verstanden, wäre zuviel für die Öffentlichkeit. Jetzt landete eine ganze Horde häßlicher Wesen auf der Area 51 und verwandelte das schießwütige Miltärpersonal in noch schießwütigere Zombies. Und die dürft Ihr als Mitglied des STAAR-Teams ganz legal mit einer Lightgun eliminieren. Anders wie bei Virtua Cop besteht das Spiel aus einem vorgefertigten FMV-Film, in dem man scheinbar immer tiefer in die komplexe Anlage, die sich aus Flugzeughangars, Verladestationen, Büroräume und natürlich einem schier endlosen Vorrat an radioaktiv verstrahlten Fässern zusammensetzt, vordringt.

Laßt sie nicht entkommen

Die Grafik zeigt einen vorberechneten Mix aus einem computergenerierten Trick- und einem abgefilmten Realfilm. Permanent stellen sich Euch Horden verwesender Lagerarbeiter, Soldaten und einäugiger Monster in den Weg und schießen mit schwerem Geschütz. Besonders heikel sind die Passagen, in denen ein oder zwei Zombies Fässer oder Handgranaten auf Euch werfen, die Ihr aus der Luft wegballern müßt. Am Schluß des Plots wird man gar heftig von allen Seiten attackiert, während man ein Raumschiff vom Himmel pusten muß.


Hier habt Ihr kaum eine Sekunde Zeit, um zu reagieren


Das Raumschiff müßt Ihr abschießen, während Ihr pausenlos attackiert werdet

Der Spaß am Spiel steht und fällt mit der richtigen Lightgun. Lest dazu auch den Kasten. Insgesamt wird zwar Durchschnittskost geboten, denn Area 51 ist nicht gerade eines der längsten und spannensten Spiele. Lightgun-Fans mit der richtigen Hardware werden sich trotzdem über Nachschub freuen, denn der Titel ist technisch sauber produziert und hat, wie alle Genrevertreter, Partygame-Potential.

Lightgun-Hilfe

Wir testeten mit zwei verschiedenen Lightguns. Die Mad Catz-Gun im Fazor-Sti hatte eine erbärmliche Zielgenauigkeit und konnte sogar ca. 1/10 des Bildschirms gar nicht erfassen. Viel überzeugender war die Konami-Wumme Justifier. Die neongrüne Arcade-Gun besticht durch Zielgenauigkeit, gutes Handling und ergonomische Form. Ohne diesen Hardware-Zusatz kann man Area 51 auch ziemlich abhaken, denn gerade die kleinen Power-Ups, mit denen man an bessere Waffen kommt, sind in der Hektik sonst kaum zu treffen.


Die Zombie-Rambos greifen alle gleichzeitig an


Eine Beschreibung der Feinde dient als Einstimmung

System:	PlayStation	Hersteller:	GT Interactive
Genre:	Shoot'em Up	Entwickler:	Midway
Spieler:	1-2	Testmuster:	GT Interactive
Level:	4		
Besonderheiten:	Light Gun, Memory-Card	Veröffentlichung:	Erhältlich
		Ca. Preis:	99,- DM

6 von 10

Grafik	7
Sound	6
Gameplay	6

Stephan Girlich • Stefan Hellert

Exhumed

Einstiegshilfe

Schießt auf Vasen oder ähnliche Objekte, da diese meist nützliche Extras freigeben. Nehmt hierfür die Pistole, um nicht unnötig Munition zu verschwenden. Apropos Munition: bevor Ihr das zuständige Extra einsammelt, stellt unbedingt die gewünschte Waffe ein. Habt Ihr in den höheren Runden nur noch wenig Lebensenergie, begebt Ihr Euch in den Level von Ramses Grab, der mit wenig Gegnern und vielen Extras zum Aufrüsten optimal geeignet ist; dies kostet Euch maximal zwei Minuten Spielzeit.

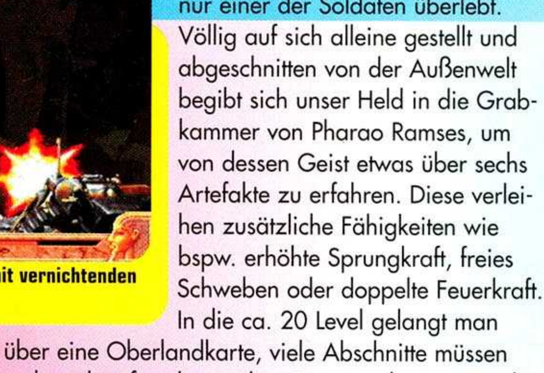


Die Bikinischlampe mit Katzenkopf ist äußerst aggressiv und morpht wie wild



Dieses Extra füllt die Lebensenergie komplett auf

Die Stadt Karnak in Ägypten, zur Zeit der Pharaonen eine Stätte des Wohlstands und Friedens, wird von unerklärlichen Ereignissen heimgesucht. Menschen verschwinden spurlos, und Ramses´ Sarkophag wurde geplündert. Berichte von Außerirdischen rufen die Regierung auf den Plan, ein Sondereinsatzkommando soll Licht in den rätselhaften Fall bringen. Über Karnak jedoch wird der Transporthubschrauber abgeschossen, nur einer der Soldaten überlebt. Völlig auf sich alleine gestellt und abgeschnitten von der Außenwelt begibt sich unser Held in die Grabkammer von Pharao Ramses, um von dessen Geist etwas über sechs Artefakte zu erfahren. Diese verleihen zusätzliche Fähigkeiten wie bspw. erhöhte Sprungkraft, freies Schweben oder doppelte Feuerkraft. In die ca. 20 Level gelangt man über eine Oberlandkarte, viele Abschnitte müssen mehrmals erforscht werden. Den ständig grunzenden Grabwächtern, katzenartigen Morphkreaturen, mutierten Rieseninsekten und giftigen Skorpionen (Saturn-Version feuerrote Krebse) rückt man anfangs mit Machete und Pistole auf den Bitmap-Leib, effektivere Wummen wie MG, Granaten, Flammenwerfer sowie der ultimative Ring des Ra rüsten das Waffenarsenal nach und nach auf. Getötete Gegner geben meist Power Ups frei, die abhängig von der Farbe entweder Munition oder Lebensenergie symbolisieren. Nach jeder Stage darf gespeichert werden.





Die Mumien sind lahm, aber mit vernichtenden Waffen ausgestattet



Der Blickwinkel ist in der Höhe völlig variabel, so daß Ihr auch Gegner auf höhergelegenen Plattformen problemlos erreichen könnt



Action/Adventure

Exhumed ist mit der in der FG-Ausgabe 11/96 getesteten Saturn-Version bis auf marginale Unterschiede bzgl. Levelaufbau und einem geänderten Gegner in spielerischer Hinsicht absolut identisch. Technisch allerdings offenbart der Titel nicht erwartete Schwächen. In unmittelbarer Nähe zu Texturen verziehen sich diese oftmals zu unförmigen Gebilden, hier sind Spiele wie Lifeforce Tenka oder Alien Trilogie weitaus kompetenter programmiert. Ansonsten lockt Exhumed mit den üblichen Ingredienzen eines 3D-Shooters, legt aber auch großen Wert auf das intensive Erkunden der durchweg sehr fair aufgebauten Level. Hilfreich hierbei ist der völlig frei einstellbare Blickwinkel, wodurch man auch die entlegensten Stellen einsehen kann. Mir persönlich gefällt von den drei in dieser Ausgabe getesteten 3D-Shootern Psygnosis´ Tenka am besten, während mein Testkollege Stefan nach wie vor Exhumed den Vorzug gibt. Mit Hexen ist auch der dritte Genrevertreter kein schlechter, so daß letztendlich für jeden Geschmack der passende Titel zu finden sein dürfte.



Die Endgegner sind nicht sonderlich groß, dafür jedoch sehr widerspenstig

System:	PlayStation	Hersteller:	BMG
Genre:	3D-Shooter	Entwickler:	Lobotomy
Spieler:	1	Testmuster:	BMG
Level:	20		
Besonderheiten:	Memory-Card, komplett deutsch	Veröffentlichung:	K.A.
		Ca. Preis:	K.A.



9 von 10

Grafik	**8**
Sound	**8**
Gameplay	**9**

Drifting Max

Einstiegshilfe

Auch wenn es schwerfällt: gewöhnt Euch gar nicht erst an Bleifußtaktiken. Nur durch gefühlvolles Anbremsen und geschicktes Driften erreicht Ihr die absoluten Bestzeiten. Habt ihr diese Dinge verinnerlicht, so muß nur noch das manuelle Schalten gelernt werden, denn erst bei fünfstelligen Drehzahlen geht richtig die Post ab - wie im wirklichen Leben.


Die Hafenstrecke ist mit einem digitalisierten Bild hinterlegt


Im Zwei-Spieler-Modus hat man die Wahl zwischen horizontaler und vertikaler Teilung


Im Time Trial müßt Ihr auf der letzten Strecke 30 Checkpoints finden

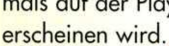

In der Egoperspektive wird der Rückspiegel eingeblendet


Optional kann man während eines Rennens zwischen automatischer und manueller Schaltung wählen

Über einen Mangel an Rennspielen kann sich der Playstation-Besitzer schon lange nicht mehr beschweren. Titel wie wipEout 2097 oder Rage Racer stehen in ziemlich jeder Softwaresammlung. Daß gerade eine kleinere Firma wie Atlus zum jetzigen Zeitpunkt einen weiteren Titel ins Rennen schickt, verdient Anerkennung. Im Titelbild wird man von der Optionsflut schier erschlagen. Neben dem Ein- oder Zwei-Spieler-Modus (wahlweise horizontal oder vertikal geteilt) gibt es noch einen, ziemlich japanischen Story Mode und die Möglichkeit, auf Zeit zu fahren oder Autos im Tuningshop den eigenen Bedürfnissen anzupassen. Wer sich nochmal an die gute alte Fahrschulzeit erinnern will, kreiert sich einen Hindernisparcours. Zusätzlich kann man sich noch ein paar hübsche Interlace-Spielereien zu Gemüte führen, das aber nur am Rande. Das eigentliche Spiel ist eine wirklich gelungene Mischung aus Ridge Racer und Sega Rally. Nachdem man sich für eines der 21(!) Autos entschieden hat (darunter auch ein Buggy und ein Pick-Up), wählt man noch die Strecke, die Tageszeit und die Richtung (alle Strecken lassen sich von Beginn an auch rückwärts fahren). Obwohl alle Tasten belegt sind, läßt sich Drifting Max problemlos steuern. Eine interessante Neuerung ist die Möglichkeit, während des Rennens zwischen Automatik oder manueller Schaltung zu wechseln. Außerdem kann man mit L2 das Licht an- und ausschalten, bei Nachtfahrten eine recht hilfreiche Sache. Allerdings sollte gesagt werden, daß zwischen den einzelnen Autos gravierende Unterschiede bestehen. Die 1,6 Liter Maschinen haben offensichtlich alle das Fahrwerk eines Renault Twingo und werden deshalb in der Kurve gerne mal etwas zu weit nach außen getragen. Die "größeren" Modelle hingegen lassen sich bei richtig dosiertem Einsatz der Drift-Taste nach kurzer Spielzeit auch bei höheren Geschwindigkeiten auf der Straße halten, mit einem NeGcon noch etwas präziser.

Ein neuer Stern am Rennspielhimmel

Drifting Max überzeugt in fast allen Bereichen. Die zwar manchmal etwas farbarme 3D-Grafik ist äußerst schnell und hat im Vergleich zur Konkurrenz kaum Probleme mit Pop-Ups oder Texture-Fehlern. Der Hammer ist jedoch die Detailverliebtheit. Während der Fahrt kann man sich und die Gegner durch die Heckscheibe sehen, sogar der Schaltvorgang ist erkennbar. In jeder der drei Ansichten kommt die Geschwindigkeit gut rüber, der Lichteffekt bei Nachtfahrten ist grandios, einzig bei der Kollisionsabfrage wurde geschlampt. Der Sound kann nicht ganz mithalten, allerdings fällt er auch nicht negativ auf, die Soundeffekte könnten spektakulärer sein. Machen wir's kurz: dank unzähliger Optionen, einer gelungenen Steuerung und einem ordentlichen Zwei-Spieler-Modus ist Drifting Max eine klare Empfehlung, nicht zuletzt, da Sega Rally niemals auf der PlayStation erscheinen wird.





System:	PlayStation	Hersteller:	Atlus
Genre:	Rennspiel	Entwickler:	Cave
Spieler:	1-2	Testmuster:	O.I.T. 0711 / 613758
Level:	5 Strecken		
Besonderheiten:	Memory-Card, neGcon-Controller	Veröffentlichung:	Japan-Import
		Ca. Preis:	129,- DM



8 von 10

Grafik	8
Sound	6
Gameplay	8

Total NBA'97



Aus einem halben Dutzend Kameraperspektiven darf man wählen




Abhängig von der Geschwindigkeit und Position fallen die Dunks unterschiedlich aus

Auf Knopfdruck werden die Mitspieler bei einem Paßspiel mit den Tastensymbolen gekennzeichnet

Die digitalisierten Gesichtstexturen erhöhen den Wiedererkennungswert beträchtlich

Pure Feinkosmetik oder lohnenswertes Sequel - diese grundsätzliche Frage gilt es bei der Neuauflage eines Erfolgstitels meist zu klären, erst recht bei einer Sportsimulation. Im Fall von Total NBA ist festzuhalten, daß schon das Original gegen die augenblicklichen Basketball-Highlights NBA In The Zone 2 von Konami und NBA Live 97 von EA keine schlechte Figur abgeben würde. Die Fortsetzung lockt vorrangig mit aktualisierten Statistiken (Stand Dezember 96), noch geschmeidigeren und schnelleren Motion Capture-Animationen und der Möglichkeit, eigene Spieler erstellen und in sein Lieblingsteam integrieren zu können. Ansonsten beinhaltet Total NBA '97 alle gängigen Standardfeatures einer professionell inszenierten Basketballsimulation. Dazu gehören ausführliche Statistiken zu den 29 NBA-Teams und -Profis, Freundschafts-, Season- oder Playoff-Spiele sowie zahlreiche Parameter zum Beeinflussen des Spielablaufs. Im Arcade- und Simulationsmodus sind diese allerdings vorbestimmt, nur die Custom-Variante läßt einem völlige Freiheit beim Einstellen von Features wie Shot Clock oder Härte des Referees. Aus einer Handvoll Perspektiven wählt man den für sich günstigsten Blickwinkel, das parteiisch johlende Publikum wird durch einen kompetent wirkenden Sportreporter ergänzt.

It's showtime again!

Total NBA '97 ist ohne Zweifel eine absolut erstklassige Basketballsimulation, kann sich jedoch gegen die beiden anfangs aufgeführten Konkurrenztitel keinen erwähnenswerten Vorsprung herausarbeiten. Die Verbesserungen liegen eher im Detail, sowohl in technischer als auch in spielerischer Hinsicht. Optisch glänzt Total NBA mit hochauflösender Grafik und lebensecht wirkenden Animationen der virtuellen Lulatsche, aber speziell in diesem Punkt ließ schon das Original kaum eine ernsthafte Kritik zu. Die vom Vorgänger beibehaltene Steuerung wurde durch die Option ergänzt, John Madden-like die eigenen Mitspieler bei einem Paßspiel auf Knopfdruck mit den Tastensymbolen des Pads kennzeichnen zu können. Insgesamt besehen ist Total NBA '97 seinem Vorgänger zwar durchaus überlegen, gravierende Unterschiede waren gleichwohl nicht auszumachen. Besitzer des ersten Teils sind mit diesem unserer Auffassung nach weiterhin mehr als nur gut bedient. Für Neueinsteiger dagegen stellt sich die Qual der Wahl, aus den qualitativ ebenbürtigen Titeln von Sony, Konami und EA das persönliche Highlight auszumachen.




Die Wiederholungen werden aus verschiedenen Kameraperspektiven gezeigt

System:	PlayStation	Hersteller:	SCE
Genre:	Sportspiel	Entwickler:	SCE
Spieler:	1-8	Testmuster:	SCE
Level:	Entfällt		
Besonderheiten:	Memory Card, Multi-Tap	Veröffentlichung:	März
		Ca. Preis:	99,- DM

9 von 10

Grafik	9
Sound	9
Gameplay	9

Ray Tracers


Jedes gerammte Auto bringt Extrapunkte


Bei Ray Tracers wird alles zu Schrott verarbeitet















Vor nicht allzu vielen Ausgaben haben wir ein Spiel von Taito verrissen. Es war einer dieser aufgewärmten "Klassiker" aus den Zeiten der Bitmap-Grafik: Chase HQ. Man mußte zunächst eine vorgegebene Strecke innerhalb eines gewissen Zeitlimits erfolgreich durchqueren, um (dann) zum krönenden Abschluß ein Verbrecherauto durch Rammen zum halten zu bewegen. Anscheinend hat Taito keine neuen Konzepte, denn für Ray Tracers grub man genau dieses Prinzip wieder aus. Natürlich versteht sich von selbst, daß sich die Verfolgungsjagd diesmal in einer Polygon-Umgebung auf dreidimensionalen Highways abspielt. Neben dem eben geschilderten Chase-Modus hat man noch eine Time Trial-Option eingebaut. Hier können vier fahrerisch unterschiedlich anspruchsvolle Kurse gegen die Zeit oder einen Rivalen gefahren werden. Wer den besten Piloten schlägt, kann dessen Auto im Chase-Mode verwenden.


In langgezogenen Kurven bricht der Wagen gerne mal aus


Die Strecken sind grafisch sehr abwechslungsreich

Tokyo Road

Kein Zweifel, diese CD steht der PlayStation wesentlich besser zu Gesicht als besagter Oldieaufguß. Auch wenn die Optik nicht mit Namcos Edeltiteln mithalten kann, so überzeugen die Flüssigkeit und die Geschwindigkeit der Taito-Routine allemal. Die gute Spielbarkeit und der moderate Schwierigkeitsgrad tun ein übriges. Hier fangen die Probleme allerdings schon an: innerhalb einer guten halben Stunde ist Ray Tracers durchgezockt. Ob die Time Trial-Strecken darüber hinaus so unglaublich lange zu motivieren vermögen, wage ich ernsthaft zu bezweifeln. Was also unterm Strich bleibt, ist ein solides Rennspiel, das nicht sonderlich weit aus der Masse herausragt.

IMPORT JP

System:	PlayStation	Hersteller:	Taito
Genre:	Rennspiel	Entwickler:	Taito
Spieler:	1	Testmuster:	O.I.T. 0711 / 613758
Level:	10	Veröffentlichung:	Japan-Import
Besonderheiten:	Memory-Card	Ca. Preis:	140,- DM

7 von 10

Grafik	7
Sound	6
Gameplay	7

Andreas Binzenhöfer • Stephan Girlich

Monster Trucks

Einstiegshilfe

Übt am besten zunächst ein bißchen auf Rundkursen, um Euch mit Steuerung und Gelände vertraut zu machen. Im Championship - Mode gewinnt man am sichersten, wenn man nach jedem gewonnenen Rennen abspeichert und so lange das nächste fährt, bis man Division-Erster ist.



Auf den Rundkursen geht's extrem eng zu



Die Stimmung tobt beim Car Crushing

Die Egoperspektive fehlt natürlich auch nicht



An einem Rennen nehmen alle neun Trucks teil

Freedom!

Was gibt's Schöneres als gestreßt von der Arbeit nach Hause zu kommen, raus aus dem Anzug und rein in Jeans und Holzfällerhemd zu schlüpfen, um sich dann, nachdem man sich eben noch den männlichen Drei-Minuten-Bart hat stehen lassen, hinters Steuer einer der neun Monster Trucks zu setzen und sich mal so richtig im Gelände auszutoben. Um uns diesen beinahe alltäglichen Traum zu erfüllen, hat Psygnosis Reflections, die sich u.a. für Destruction Derby 1 und 2 verantwortlich zeichnen, dazu verpflichtet, Monster Trucks für die PlayStation zu programmieren. Das mittlerweile fertige Produkt kann sich auf jeden Fall sehen lassen. Die oben erwähnten Trucks unterscheiden sich in Beschleunigung, Grip, Kurvenverhalten und Stabilität, so daß für jeden Fahrstil das optimale Gefährt bereitstehen sollte. Zunächst kann man sich im Practice Mode mit den einzelnen, extrem unebenen Rundkursen, den Querfeldeinstrecken oder der Arena vertraut machen, ehe man beschließt, eine komplette Saison anzutreten. Die Weltmeisterschaften erinnern übrigens stark an Destruction Derby, gefahren wird in drei unterschiedlich starken Divisions, wobei alle Klassen gleichzeitig an einem Rennen teilnehmen, d.h., daß bspw. der Gesamt-Vierte durchaus erster in seiner Division sein kann. Am Ende einer Saison steigt der jeweils Klassenbeste auf bzw. der Klassenschlechteste ab. Während man sich auf den klassischen Rundkursen streng an den vorgegebenen Streckenverlauf halten muß, kann man im sogenannten Endurance Mode seinen Weg durch Eis-, Wüsten- und Vulkanlandschaften beinahe frei wählen. Man muß lediglich acht Checkpoints durchfahren, um ans Ziel zu gelangen. Echte Monster Truck-Fans werden natürlich hauptsächlich in der Arena mit einem Konkurrenten um die Wette Autos plattfahren. Sämtliche Modi können sogar im Neun-Spieler-Modus, allerdings nacheinander, bestritten werden.

Total Destruction

Psygnosis liefert mit Monster Trucks sicherlich keinen Überhammer, und leider auch nicht ganz die gewohnte Qualität. Es kann ohne Zweifel Spaß machen, über die hügeligen Pisten zu donnern, und vor allem der Endurance Mode bietet gern gesehene Bewegungsfreiheit. Glücklicherweise läßt sich an der Steuerung nichts Gravierendes bemängeln, obwohl bei Reflections die schon totgeglaubte neGcon-Phobie erneut ausgebrochen ist. Lediglich die (völlig überflüssige) Damage Anzeige zwingt den Spieler des öfteren sein Tempo und damit den Spielspaß zu verringern. Grafisch geht Monster Trucks vor allem aufgrund des teilweise extrem nervigen Grafikaufbaus in der Masse der Rennspiele unter.
Trotzdem ist dieser Titel eine akzeptable Alternative zu herkömmlichen Asphaltrennspielen.



System:	PlayStation	Hersteller:	Psygnosis
Genre:	Rennspiel	Entwickler:	Reflections
Spieler:	1	Testmuster:	Psygnosis
Level:	3 Divisions		
Besonderheiten:	Memory-Card, neGcon Controller	Veröffentlichung:	Erhältlich
		Ca. Preis:	99,- DM

6 von 10

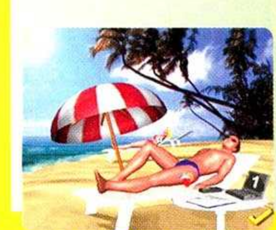
Grafik	**7**
Sound	**6**
Gameplay	**6**

Player Manager



Selbst nach mehreren Niederlagen in Folge ist die Moral immer noch top

Typisch: die Heimmannschaft hat trotz guter Form gegen einen mittelmäßigen Gegner kaum Spielanteile



Vor einer Saison kümmert man sich um Sponsoren, Trainer und Mannschaftsarzt

Gute Fußballspiele gibt es für die PlayStation mittlerweile genug. Mit dem Player Manager nun präsentiert uns Funsoft den ersten reinrassigen Fußballmanager. Zwar kann der Titel nicht mit den deutschen Originalteams bzw. -Spielern dienen, umgeht dieses offensichtliche Manko aber mit nur leicht abgeänderten Namen. Aus Hertha BSC Berlin wurde bspw. Hertha F.C., und Kaiserslauterns Andreas Brehme ist als A. Bremme wiederzuerkennen. Dem Titel entsprechend übernimmt man die Rolle des Spieler-Managers einer Mannschaft aus der zweiten, dritten oder vierten Liga. Nachdem Trainer- und Sponsorenverträge abgeschlossen sind, bereitet man sich mit Freundschaftsspielen auf die Saison vor. Dabei ist es wichtig, den Kader auf seine Klasse hin zu überprüfen. Nieten wandern gnadenlos auf die Transferliste und werden durch höher bewertete Akteure ersetzt. Man trainiert Fitneß, Taktik, Spielwitz und Standardsituationen genauso wie Technik; umfangreiche Statistiken informieren über erzielte Fortschritte. Abhängig von der Stärke des Gegners wählt man die Startaufstellung, zahlreiche Attribute bzgl. Moral, Können und momentanem Leistungsstand sollen helfen, die optimale Formation zu finden. Die Spiele selbst lassen sich auf dreierlei Art verfolgen, der Geschwindigkeit wegen empfiehlt sich die Voraussage-Variante.

Abstiegskandidat

Der Player Manager ist an und für sich ein recht simpel gestrickter Fußballmanager und trotzdem vollgestopft mit einer Vielzahl an Ungereimtheiten. Man kauft sich mit Rekordverträgen die besten Spieler ins Team, um dann mit Erstaunen festzustellen, daß die vor dem Transfer angegebene Wertigkeit beim Wechsel wie durch ein Wunder verlorengegangen ist. Aus hochklassigen Erstligaspielern werden so durchschnittliche Regionalkicker, die zudem auch noch ein Heidengeld kosten - was für ein Spaß! Witzig ist auch das Training mit keinerlei nachvollziehbaren Auswirkungen auf das Leistungsvermögen der Mannschaft, taktische Finessen sucht man gar völlig vergeblich. Einstellbar ist nur die Grundtaktik, eine offensive oder defensive Ausrichtung ist nicht möglich. Auch von Abseitsfalle, Konterfußball oder Pressing scheint man bei Anco noch nichts gehört zu haben. Noch lustiger fand ich, daß meine Teams (Unterhaching, Kaiserslautern) phasenweise über sage und schreibe 12 Spiele hinweg den Kasten des Gegners nicht mehr trafen und dabei in drei Heimspielen nicht einen einzigen Torschuß zustande brachten. Die aufgeführten Kritikpunkte sind leider bei weitem nicht alle, so daß sich der Player Manager letztendlich nicht einmal für Hardcore-Freaks empfiehlt.



Entsprechend der Taktik stellt man seine Mannschaft auf



Nach jedem Spiel könnt Ihr die Leistungen der Akteure überprüfen

System: PlayStation	Hersteller: Funsoft
Genre: Wirtschaftssimulation	Entwickler: Anco
Spieler: 1-2	Testmuster: Funsoft
Level: Entfällt	
Besonderheiten: Memory Card, Maus, dt. Texte	Veröffentlichung: Erhältlich
	Ca. Preis: 99,- DM

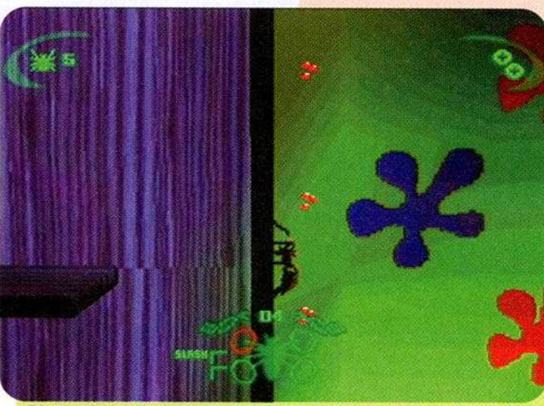
4 von 10

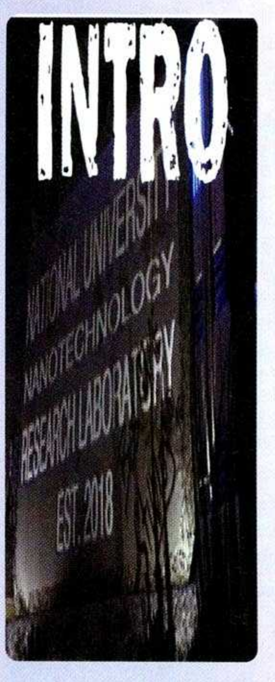
Grafik	5
Sound	3
Gameplay	5

Philipp Noack • Stefan Hellert

Spider


Ein typischer Geschicklichkeitstest


Dieses Extrastage ist im 70er Jahre-Stil gehalten











Im Mai 1996 wurden auf der E3 in Los Angeles zum erstenmal (bewegte) Bilder von Spider einem breiten Publikum gezeigt. Wer einen zweiten Blick riskierte, konnte damals schon erkennen, daß in den Kammern von Boss Game Studios etwas Hochkarätiges erschaffen wurde. Fast ein Jahr später dürfen wir nun das fertige Produkt etwas genauer unter die Lupe nehmen. Wie rechtfertigt man, daß der Spieler in die Rolle einer Spinne schlüpft? Zum Beispiel so: In einem Selbstversuch koppelte ein Wissenschaftler sein Gehirn mit den künstlichen Nervenbahnen einer bionischen Spinne. Unmittelbar nachdem er die Sequenz initiiert hatte, stürmten finstere Gestalten in sein Labor und nahmen ihm sein Leben. In Gestalt des Achtbeiners mußte er fortan seinen Körper finden, um weiterleben zu können...


Gift gehört zu den natürlichen Waffen einer Spinne

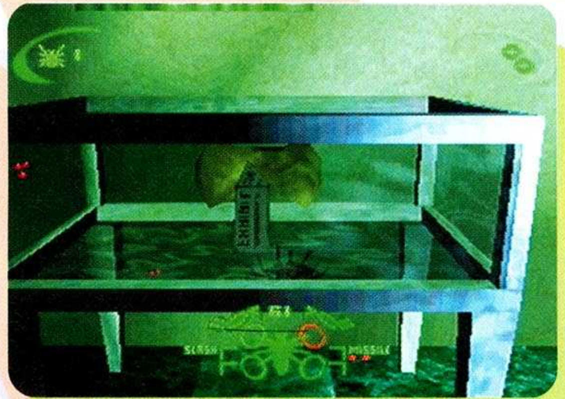

Dieser Levelboss verträgt zehn Hits, bevor er seinen mechanischen Geist aufgibt


Wer 100 von den kleinen Triangeln sammelt, erhält ein Bonusleben

Nüchtern betrachtet handelt es sich bei Spider um ein ziemlich geradliniges Jump'n Run. Man krabbelt und springt die meiste Zeit von Plattform zu Plattform, weicht dabei den heranstürmenden Feindesscharen aus und hat immer ein Auge auf seine Lebensenergie. Die Jungs von Boss Game Studios haben jedoch zwei Elemente eingeflochten, die Spider aus der Masse herausheben. Zum einen ist das die dreidimensionale Umgebung. Man kann sich zwar nicht frei bewegen, aber durch eine erfreulich dynamische Kamera wird


Extraleben gibt es an den unmöglichsten Stellen


Die Missles sind die besten Waffen


Auch kopfüber macht die Spinne eine gute Figur


Durch den ständigen Perspektivenwechsel gewinnt das Spiel viel an Dynamik

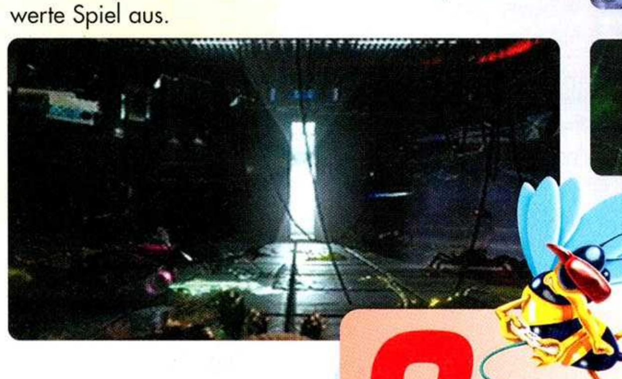

Dieser Gegner wird Opfer unserer letzten Missle

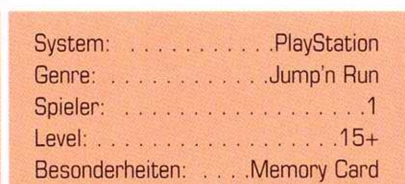

Auch nach Sendeschluß ist das kleine Krabbeltier noch unterweg

man mit genügend Perspektiven versorgt, um einen guten räumlichen Eindruck zu erhalten. Zum anderen wurde eine wichtige Eigenschaft des biologischen Vorbilds umgesetzt. Die Hauptfigur erklimmt Wände und Decken ohne dabei den newtonschen Gesetzen der Schwerkraft gehorchen zu müssen. Dieser spielerische Freiraum ermöglicht ein vielschichtiges Gameplay, setzt allerdings intelligente Leveldesigner voraus.

Was wirklich zählt!

Boss Game Studios scheint in dieser Hinsicht ein paar fähige Leute unter Vertrag zu haben. Die einzelnen Stages sind zwar nicht besonders lang (daher kann man es auch verschmerzen, daß keine Rücksetzpunkte existieren), dafür groß an ihrer Zahl. Die vielfältigen Waffensysteme muten bei einer Spinne etwas seltsam an, sie verpassen dem ganzen dennoch eine taktische Note. Was mir aber mit Abstand am besten am neuesten BMG-Produkt gefällt, ist der phänomenale Soundtrack (wie wär's mit einer OST-CD?). Verglichen mit Pandemonium braucht sich die Spinne außer vielleicht in rein grafischen Belangen nicht zu verstecken. Im Gegenteil: große Liebe zum Detail und ein intuitives Verständis für das, was dem Käufer später einmal Spaß machen würde und was nicht, zeichnen dieses durch und durch empfehlenswerte Spiel aus.





System: . . . . .PlayStation
Genre: . . . . .Jump'n Run
Spieler: 1
Level: . . . . .15+
Besonderheiten: . . . .Memory Card

Hersteller: . . . . . .BMG Interactive
Entwickler: . . . .Boss Game Studios
Testmuster: . . . . .BMG Interactive

Veröffentlichung: . . . . .März
Ca. Preis: . . . . .99,- DM



8 von 10

Grafik **8**
Sound **8**
Gameplay **8**

Holger Gößmann • Stefan Hellert

Ray Storm

Einstiegshilfe

Bei den Levelwächtern sollte man sich nicht von den Geschützen ablenken lassen, sondern nur auf die verwundbare Stelle losgehen. Die meisten Obermotze werfen dann sehr schnell das Handtuch.





Der letzte Endgegner



Nimmt man die Schiffsbrücke ins Lock...



...fliegt der ganze Kreuzer in die Luft



Der Lock on-Laser spielt eine wichtige Rolle im Kampf gegen die Endgegner



Der erste Obermotz verabschiedet sich standesgemäß

In der allgemeinen Flaute im Shootergenre wurde der Ruf nach den Machern der ehemaligen Spitzenprodukte immer lauter. Taitos Layer Section versprach Abhilfe. Doch die Renaissance der stupiden Spriteelemination blieb, ob des unverschämten Schwierigkeitsgrades, aus. Das Sequel flatterte jetzt ins Haus.

Zwei verschiedene Raumschifftypen stehen zur Auswahl. Das Prinzip des Vertikalshooters blieb im Vergleich zum Vorgänger unberührt. Von vorne und unten stürmen die Gegnerschwaden auf das eigene Sprite ein. So gut wie möglich setzt man sich dabei mit dem bekannten Laser sowie einem Lock on-Shot, der die Feinde unterhalb des eigenen Fighters erledigt, zur Wehr. Die Hintergrundobjekte sind dabei teilweise aus Polygonen, was dem Spiel einen großartigen 3D-Effekt verleiht. Schußverbesserung und Endgegner sind selbstverständlich ebenso mit von der Partie wie ein umfangreiches Optionsmenü, in dem man den Schwierigkeitsgrad für jeden der sieben Level einzeln einstellen kann. Zwei marginal verschiedene Spielmodi müssen durchgespielt werden, um in ein weiteres, verstecktes Game zu gelangen.

Endlich

Endlich gibt's mal wieder über einen wirklich gelungenen 2D-Shooter zu berichten. Taito's Ray Storm erfüllt alle Anforderungen an ein Spitzenprodukt. Gut, zugegebenermaßen liegt die geistige Anforderung dieses Genres irgendwo zwischen einer Hitparade der Volksmusik und der letzten Ausgabe des Yps-Heftes, aber es macht einfach mächtig Spaß. Die Gegnerformationen sind erlernbar, die Obermotze fair, die Grafik gut und die Spielbarkeit beispielhaft. Nur selten verliert man den Überblick über das Geschehen am Screen. Und auch nachdem man beide Gamemodi durchgespielt hat, wird man immer noch mal eine Runde auf Score zocken, so daß sich die Anschaffung für jeden Shooterfan mit Sicherheit lohnt. Ray Storm stellt eine gelungene Abwechslung zu den Games heutiger Machart dar, die auf lange Spielzeit konzipiert wurden. Nur sollte man nicht gleich auf die leichteste Stufe stellen, denn sonst sieht man das Ende zu schnell.





System:	PlayStation	Hersteller:	Taito
Genre:	Shoot'em Up	Entwickler:	Taito
Spieler:	1-2	Testmuster:	Fun Generation
Level:	7		
Besonderheiten:	Memory-Card	Veröffentlichung:	Import
		Ca. Preis:	99,- DM

8 von 10

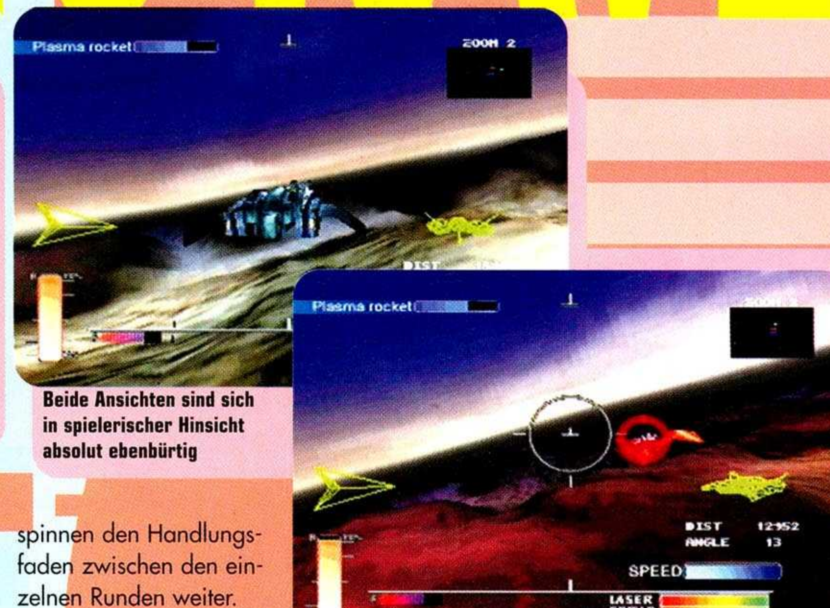
Grafik	9
Sound	7
Gameplay	8

Stephan Girlich • Stefan Hellert

Raven Project



Seltsamerweise hat man im Weltraum keine völlige Bewegungsfreiheit



Beide Ansichten sind sich in spielerischer Hinsicht absolut ebenbürtig

The Raven Project spielt im Jahr 2278. Die Erde liegt im Konflikt mit den Armiden, einer außerirdischen Eroberungsrasse (id4 läßt grüßen), die schon seit geraumer Zeit ein Auge auf die reichen Ressourcen des blauen Planeten geworfen hat. Mit der Raven, einem gigantischen Raumkreuzer, der den Inbegriff eines militärischen Bollwerks darstellt, soll der letzte noch glimmende Verteidigungsfunke der Erde endgültig ausgelöscht werden. Eine Handvoll Widerstandskämpfer schnappt sich jedoch die Raven und dreht den Spieß einfach um. Über 30 Missionen nun dauert die aussichtslos scheinende Schlacht gegen die Armiden. Mit fünf verschiedenen Vehikeln, deren Bewaffnung konfiguriert werden darf, kämpft man in der Person von Heißsporn Danny Keller zu Wasser, zu Land und in den unendlichen Weiten des Alls gegen eine Übermacht an Gegnern. Aus der Ego- oder Außenperspektive pflückt man sich per Tastendruck einen der Feinde ins Locksystem, ein 3D-Pfeil zeigt die Richtung zu diesem an. Manche Waffen verfügen über eine Auto Target-Funktion, andere müßt Ihr selbständig ins Ziel dirigieren. Zahlreiche animierte Rendersequenzen in deutscher Sprache spinnen den Handlungsfaden zwischen den einzelnen Runden weiter.



Die kurzen Mission Briefings sind mehr Schein als Sein

Solide Kost

The Raven Project ist kein überragender, aber auch kein schlechter Titel. Offensichtlich angelehnt an Wing Commander, fehlt es den Zwischensequenzen an jeglicher Interaktivität. Man ist zum bloßen Zuschauen und -hören verdammt, was bei der teilweise recht peinlichen Synchronisation oftmals den Wunsch nach Ohrenstöpseln heraufbeschwört. Optisch aber sind die Rendergrafiken durchaus ansehnlich, was auch für die eigentliche Spielegrafik gilt. Mittels einer Mischung aus Voxel- und Polygontechnik gelang es Cryo, plastisch wirkende Landschaften auf den Screen zu zaubern, die außerdem mit keinerlei Geschwindigkeitsproblemen zu kämpfen haben. Die eingängige Steuerung und der einstellbare Schwierigkeitsgrad eröffnen Anfängern wie Profis Chancen auf den Sieg gegen die Armiden. Wer Weltraumspiele liebt, tätigt mit dem solide inszenierten The Raven Project sicher keinen Fehlkauf. An die Klasse eines Wing Commander reicht Cryos Konsolenerstversuch aber bei weitem nicht heran.



Das kleine Radar am Bildrand oben rechts läßt sich in der Reichweite vierfach variieren



Unter den fünf Kampffahrzeugen befindet sich auch ein Mech

System:	PlayStation	Hersteller:	Konami
Genre:	3D-Shooter	Entwickler:	Cryo Interactive
Spieler:	1	Testmuster:	Konami
Level:	29		
Besonderheiten:	Memory Card, kpl. dt., 2 CD's, analoge Controller	Veröffentlichung:	April
		Ca. Preis:	99,- DM

7 von 10

Grafik	**8**
Sound	**7**
Gameplay	**7**

Philipp Noack • Stefan Hellert

Lifeforce Tenka


Viele Räume sind durch zielsuchende Lasergeschütze gesichert

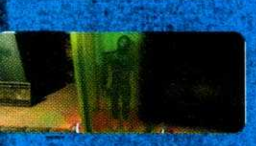

Durch Luftschächte bewegt sich Tenka kriechend

Einstiegshilfe

Wild um sich ballernde Rambos haben in Lifeforce Tenka nur wenig Aussicht auf Erfolg. Durch die knapp bemessene Munition ist es unbedingt notwendig, sparsam mit dieser umzugehen. Zeigt das Radar einen Raum mit vielen Gegnern an, ist es ratsam, diese in eine Mine zu locken, statt munitionsfressende Dauersalven abzuschießen. Den dicken Gegnern (Trojaner) gibt man mit dem Doppel-Laser Saures - ein kurzer Feuerstoß genügt! Schießt erst, wenn sich die Gegner im Auto Target-Quadrat befinden!









Im Gegensatz zum ebenfalls in dieser Ausgabe getesteten Fantasy-Spektakel Hexen spielt Psygnosis` Lifeforce Tenka in der fernen Zukunft. Die Erde, wie wir sie kennen, existiert im Jahre 2096 nicht mehr. Von Kriegen geschüttelt, über alle Maßen vergiftet - die wenigen Menschen, die noch auf der Erde dahinvegetieren, haben nur den einen sehnlichen Wunsch, diese so schnell wie möglich zu verlassen, um auf fremden Planeten ein angenehmeres Leben zu führen. Eine dieser Kolonien ist Extrevius 328-B, auf der Tenka seine neue Heimat gefunden hat. Leider muß er schnell feststellen, daß Extrevius nicht das erhoffte Paradies ist. Der Planet wird von Trojan Inc. kontrolliert, einer mächtigen Gesellschaft, die Menschen in speziellen Fabriken zu Bioniden (halb Mensch, halb Maschine) umfunktioniert. Mit diesen Kampfeinheiten setzt Trojan Inc. auf brutale Art und Weise angestrebte Firmenziele durch. Auch Tenka soll rekrutiert werden, ein Unbekannter rettet ihn jedoch mitten in der Verwandlungsphase. Mit einem Implantat im Kopf, von unmenschlichen Schmerzen gepeinigt, kennt Tenka fortan nur noch ein Ziel: Trojan Inc. muß vernichtet werden!

Einzig mit einem Kampfanzug-Prototyp und einer Shotgun ausgerüstet, startet Tenka den Ein-Mann-Feldzug. Zu Beginn erinnert alles an übliche 3D-Shooter. Man bewegt sich vorsichtig durch labyrinthartig aufgebaute Szenerien, fegt mit gezielten Schüssen die Gegner aus dem Weg, sammelt Schlüssel zum Öffnen von Türen ein und verläßt nach dem erfolgreichen Abschließen der Missionsziele den jeweiligen Level über den obligatorischen Exit (EVAC). Doch mit fortlaufender Spieldauer wird deutlich: man hat sich seitens der Entwickler viel Mühe gegeben, mit Lifeforce Tenka keinen weiteren innovationslosen Abklatsch bisheriger 3D-Titel abzuliefern. So rüstet unser Held sein Equipment nicht durch das Finden von Waffen auf, sondern durch das Einsammeln von sogenannten Quaders, die abgeschossene Gegner freigeben. Aus der wenig effektiven Shotgun wird nach und nach eine multifunktionale, immer durchschlagskräftigere Wumme (siehe Weapon Upgrades). Weitere Extras regenerieren die Schildenergie oder füllen den Munitionsvorrat auf. Türen öffnen sich in der Regel automatisch, sofern man die entsprechenden Schlüssel gefunden hat. Vernehmt Ihr einen Warnton, ist in unmittelbarer Nähe ein Schalter zu betätigen oder ein Code einzugeben. Bestimmte Abschnitte können nur durch Kriechen oder einen


Mit solchen Quaders wird die Effizienz der Waffe nach und nach erhöht


Ist ein Gegner im Zielquadrat, hat er im Normalfall keine Chance mehr

HOP

- Waffenwechselknopf unglücklich plaziert
- wenn für eine Waffenart keine Munition mehr, kein automatisches Wechseln auf die nächste Waffenart

TOP

- herrlich düstere Atmosphäre
- Laserzielsystem eröffnet völlig neuartiges Gameplay
- komplexe, aber eingängige Steuerung
- Polygongegner statt 2D-Sprites
- Dolby Surround
- Light Sourcing, Lichtreflexionen an den Wänden
- actionlastig, leichte Rätsel
- professionelle Präsentation
- abwechslungsreiche Grafik (9 Locations)
- recht hoher Schwierigkeitsgrad
- witzige Idee: Signalleuchten
- stimmungsvolle FMV
- vielfältige Missionsziele




Genre-typisch: mittels verschiedenfarbigen Schlüsseln öffnet man verschlossene Türen


Dieses Symbol im Waffenmenü aktiviert Schalter oder ändert Codes


Ist ein Gegner im Zielquadrat, hat er im Normalfall keine Chance mehr


Die Genmutationen sind abgrundtief häßlich, jedoch meist aus der Entfernung leicht zu erledigen


Die Tojaner sind die gefährlichsten Gegner; sie beschießen Euch mit Raketen, die bei einem Volltreffer Tenka die gesamte Schildenergie entziehen

Sprung gemeistert werden. Kurze Mission Briefings vor jeder Runde geben Aufschluß über die Aufgaben Tenkas; das Rätsel um die geheimnisvolle Frauenstimme (Zenith) wird erst im Abspann gelüftet. Eine Kartenfunktion wurde Genre-untypisch nicht integriert. Um jedoch planloses Herumirren weitestgehend vermeiden zu können, legt man vor schon durchforstete Gänge als Erinnerungshilfe Signalkörper ab.

Made by Psygnosis

Ein 3D-Shooter lebt von seiner Aufmachung und seinem Gameplay - Lifeforce Tenka ist in beiderlei Hinsicht absolut Top. Optisch besticht der Titel durch abwechslungsreiche und edel wirkende Texturen, herrlich düster designte Szenerien und teilweise erschreckend häßliche Polygonfratzen. Den Genmutationen gebührt gar der Titel "Häßlichster Gegner in einem Videospiel". Am Boden kauernd schießen manche dieser Viecher auf spindeldürren und überlangen Beinen mit abartiger Geschwindigkeit auf Tenka zu, nur wer die Ruhe behält, weicht den tödlichen Bissen aus. Doch dank Laserzielvorrichtung und Auto Target artet Lifeforce Tenka fast zu keiner Zeit in ein wildes Gemetzel aus. Wer aus der Entfernung und mit Vorsicht agiert, bleibt länger am Leben. Besitzer einer Dolby Surround-Anlage wird die in Pro Logic abgemischte Soundkulisse sprichwörtlich vom Hocker hauen, alleine schon das spacige Intro mit psychedelischen Klängen läßt Soundfetischisten regelrecht erschaudern. Nach wie vor gilt: im 3D-Bereich ist Psygnosis DAS Zugpferd schlechthin für Sonys 32-Bit-Konsole. Trotzdem ist Lifeforce Tenka in der uns vorliegenden Fassung aufgrund der teilweise recht harschen Gewaltszenen kein Spiel für jedermann. Ich will hier nicht den Moralapostel spielen, aber Kinder und zartbesaitete Naturen sollten von diesem Titel Abstand nehmen!

Weapon Upgrades

Standard: Single Shotgun
Stufe 1: Laserzielvorrichtung
Stufe 2: Bewegungsmelder
Stufe 3: Halbautom. Salven-Modus
Stufe 4: Zielsuchendes Maschinenfeuer (Munitionsfresser!)
Stufe 5: Laser
Stufe 6: Doppel-Laser
Stufe 7: Burst-Laser (Munitionsfresser!)
Stufe 8: Minen
Stufe 9: Missiles
Stufe 10: Granaten









System:	PlayStation	Hersteller:	Psygnosis
Genre:	3D-Shooter	Entwickler:	Psygnosis
Spieler:	1	Testmuster:	Psygnosis
Level:	34		
Besonderheiten:	Memory card, Dolby Surround, kpl. dt.	Veröffentlichung:	März/April
		Ca. Preis:	99,- DM



9 von 10

Grafik 9
Sound 9
Gameplay 9

Götz Schmiedehausen • Stephan Girlich

Sentient

Einstiegshilfe

Medic Plot: Rettet anfangs den Techniker und verlaßt mit ihm den Landebereich. Nachdem Ihr niedergeschossen wurdet, lauft Ihr im Dream Maze 1 immer in Richtung der goldenen Säulen zum Ausgang. In der Quarantänestation wartet Ihr auf Dr. Luvey. Sie entläßt Euch mit dem Auftrag, den Radiation Report zu suchen. Außerdem solltet Ihr bei einer zweiten Begegnung Camik nach dem "special guest" fragen. Redet auch mit dem geretteten Techniker, und holt Euch das "special statement". Geht schnell in Raum 243 und holt Azziras Report aus der Dusche. In den Räumen 283 und 284 findet Ihr weitere Papiere. Lest alles sorgfältig. Geht dann in Raum 141 und fragt Malichek nach dem Radiation Report. Bringt diesen zu Luvey, sie wird auch nach dem Kenyon Report fragen, den Ihr freudestrahlend überreicht. Sie erneuert Euren Paß und geht mit Euch auf die Research-Ebene 1. Dort seht Ihr Luvey beim Arbeiten zu. Falls Ihr zu Garrilac gerufen werdet, geht hin und gebt ihm Azziras Report. Sagt abschließend "Turn to the sky" und geht dann mit dem Report zu Azzira. Bearbeitet ihn, bis er eine Diskette rausrückt. Jetzt seid Ihr auf Euch gestellt...











Nachdem Ihr Azzira mit Argumenten in die Falle gelockt habt, gibt er Euch eine wichtige Diskette



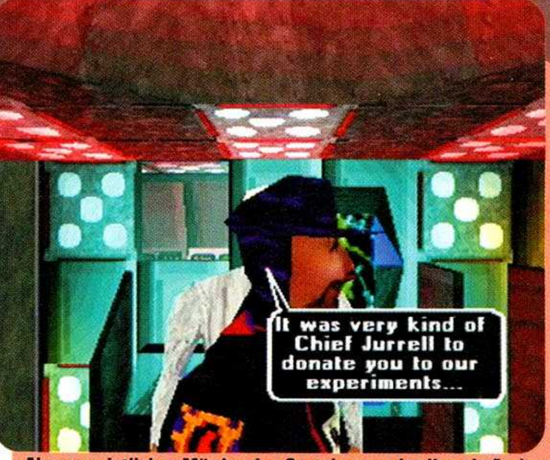
Garrilac ist der Chefingenieur und braucht unbedingt die Codes zur Kurskorrektur

Die Raumstation Icarus, die im Orbit einer Sonne positioniert ist, droht zu verglühen. Es bleibt nicht mehr viel Zeit, um durch gezielten Gegenschub aus der Gefahrenzone zu kommen. Zu allem Überfluß wurden Teile der Besatzung von einem heimtückischen Virus befallen, die radioaktive Strahlung nimmt zu, Pflanzen wuchern wild durch die Zwischendecks, ein Senator unternimmt einen Kurzbesuch und setzt sich dadurch aus unerfindlichen Gründen der Gefahr aus, auch verstrahlt zu werden. Und dann wurde auch noch der Captain der Station ermordet.

In diesem Spiel heißt Ihr Garrit und gehört zum medizinischen Personal, das auf die Station geschickt wurde, um die radioaktive Strahlung zu untersuchen. Euer Shuttle ist in die Landezone gecrasht, und Ihr könnt Euch entscheiden, ob Ihr den verletzten Techniker, der am Boden liegt, retten wollt, oder, wegen unterlassener Hilfeleistung, lieber als vermeintlicher Verbrecher ins Gefängnis geht. Ihr könnt der Chefärztin helfen, die Strahlenkranheit zu bekämpfen, oder aus dem Gefängnis fliehen. Ihr könnt versuchen, den Mörder zu entlarven, den Senator zu bespitzeln, die Pflanzenseuche zu bekämpfen, oder aber einfach tun, wonach Euch der Sinn steht. Das ist das grandiose an Sentient. Jede Handlung hat echten Einfluß auf das Geschehen am Bildschirm. Zu viele Faktoren



Ein geflügeltes Wort unter den Technikern



Als vermeintlicher Mörder des Captains werdet Ihr wie Freiwild behandelt



Hier werdet Ihr zum Helden

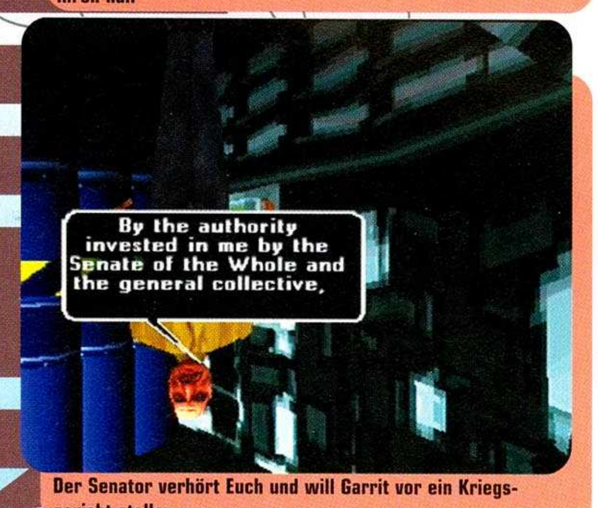
spielen eine Rolle, als das der Spieler sie von vorneherein in ihrer Gesamtheit einschätzen oder überblicken könnte. Mittels eines komplexen Sprachsystems, das selbständig lernt, könnt Ihr nach Hinweisen suchen, Befehle erteilen, Euch beliebt oder unbeliebt machen, Euch einschmeicheln oder Zusammenhänge erklären. Doch Vorsicht! Die 62 Charaktere, die das Schiff als Techniker, Wissenschaftler, medizi-



Eine Dekontaminierungsdusche, in der sich ein Strahlenanzug befindet



Die Techniker behandeln Garrit als Freund, da er einem der ihren half



Der Senator verhört Euch und will Garrit vor ein Kriegsgericht stellen

nisches Personal oder Sicherheitsbeauftragte bevölkern, können sich untereinander nicht immer gut leiden. Vor allem Wissenschaftler und Techniker mögen sich nicht, wer also einem Techniker hilft, riskiert, später von einem Wissenschaftler abgewiesen zu werden. Auf den 12 Decks und in den über 200 Räumen finden sich massig Gegenstände, vom geheimen Bericht über verschwörerische Machenschaften über wichtige Geräte zur Eindämmung der Strahlung bis hin zu tarnender Schutzkleidung, um ein gesperrtes Deck betreten zu können.

I have a dream

Von Zeit zu Zeit werdet Ihr angeschossen oder gefoltert, dann versinkt Ihr in eine psychedelische Zwischenwelt, in der Ihr den Eingang in Euer Unterbewußtsein finden müßt. Doch was hat es mit dem Mädchen auf sich, das Euch fremd und gleichzeitig so vertraut ist?

Verwirrung ist eine erste verständliche Reaktion auf den Spielablauf in Sentient. Vielleicht hat man ja zu viele Freiheiten, -viele Freiheiten sind zumeist auch gleichbedeutend mit vielen Möglichkeiten, Fehler zu machen. Es wird viel gesprochen in Sentient, auch, wenn Ihr gar nicht anwesend seid. Die Hinweise auf des Rätsels Lösung liegen im Detail, und es lohnt sich, namentlich erwähnte Personen aufzusuchen oder deren Quartier zu durchstöbern. Da die Raumstation kurz vor dem Kollaps steht, solltet Ihr nicht zuviel Zeit darauf verschwenden, Konversation zu betreiben. Andererseits jedoch nehmen dominante Spielfiguren einem ein zu barsches Auftreten übel. Immerhin kann man seinen Gesichtsausdruck einstellen: vom haßerfüllten Blick bis zum irren Grinsen kann man im Gespräch alles zur Schau stellen. Höflichkeiten oder kleine Gefallen erhalten die Freundschaft zu den Protagonisten, Fußvolk hingegen kann man übergehen, ein jähzorniger Techniker wird nämlich schnell vom Vorgesetzten zur Räson gebracht.

Negativ fiel mir nur das unterschwellige "Try and Error"-System auf. Wer bspw. anfangs nicht schnell genug versteckte Papiere findet, wird kaltlächelnd abserviert und kann kaum noch zum Erfolg kommen. Auch das Zeitlimit, das die Station im negativen Fall nach ca. dreißig Minuten der Vernichtung anheim fallen läßt, ist etwas störend. Man muß eben doch öfters anfangen oder kommt nur durch Zufall in den richtigen Plot. Sentient beschreitet aber neue Wege und setzt, soweit dies in der kurzen Testphase abzuschätzen war, in punkto Dauermotivation neue Maßstäbe. Die Grafikengine ist flüssig, wird aber nicht technisch überfordert; der Sound ist sporadisch, aber genügend.

Icarus wächserne Flügel schmolzen in der Sonne und er stürzte ins Meer, so die Sage. Damit Euch dieses Schicksal im übertragenen Sinne erspart bleibt, braucht Ihr messerscharfe Kombinationsgabe und gute Englischkenntnisse, denn leicht ist Sentient wirklich nicht.

Die sechs Haupthandlungen

In diese sechs Abenteuer könnt Ihr schlittern, um Sentient zu beenden

-Medizinische Abteilung:
Helft der Oberärztin Dana Luvey, die Strahlenkrankheit zu bekämpfen.

-Sicherheitsdienst:
Ihr wurdet von der Sicherheit ins Gefängnis geworfen. Sie wollen Euch für Experimente mißbrauchen, versucht zu entkommen.

-Techniker:
Die Technikcrew braucht Eure Hilfe, damit das Schiff nicht in die Sonne stürzt.

-Verschwörer:
Die Meuterer wollen, daß Ihr ihnen helft, das Schiff zu übernehmen.

-Navigator:
Rettet den Steuermann, der in einem unzugänglichen Teil des Schiffs festsitzt.

-Die Pilzseuche:
Helft den Technikern in ihrem verzweifelten Kampf gegen eine Pilzspore, die das ganze Schiff und die Crew befällt.



System:	PlayStation	Hersteller:	Psygnosis
Genre:	Adventure/RPG	Entwickler:	Psygnosis
Spieler:	1	Testmuster:	Psygnosis
Level:	Sechs Plots		
Besonderheiten:	Memory Card	Veröffentlichung:	April
		Ca. Preis:	99,- DM

9 von 10

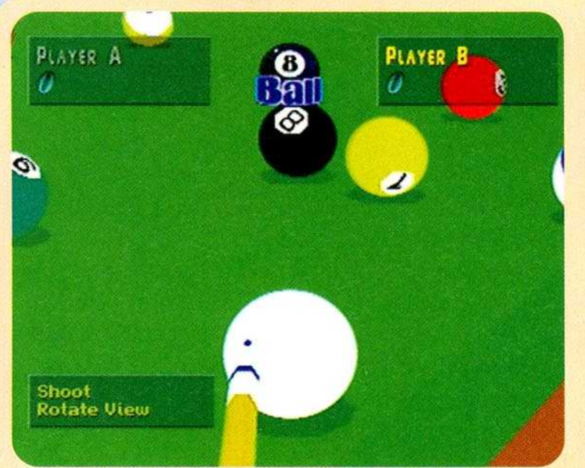
Grafik	8
Sound	7
Gameplay	9

Gunter Glos • Stephan Girlich

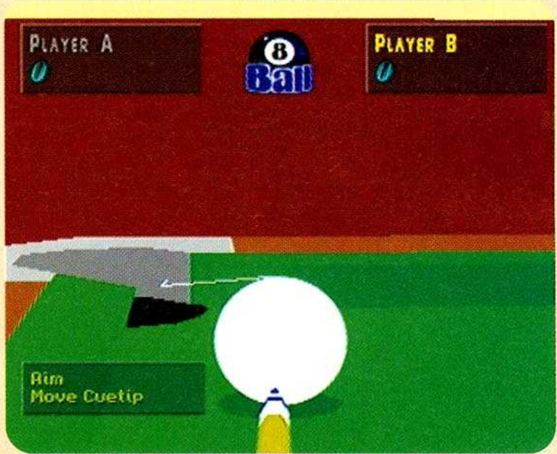
Virtual Pool





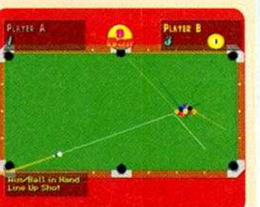


Effetspiel ist in VP sehr realistisch realisiert. Hier seht Ihr einen Nachläufer mit Links-Effet



Zugball: Wenn man die weiße Kugel in der unteren Hälfte stößt, läuft sie nach dem Kontakt mit dem Objektball zurück





Im Menü gibt es eine Option, den Verlauf der Kugeln anhand von Hilfslinien anzeigen zu lassen

Als passionierter Billardspieler ist mir Virtual Pool schon vor einigen Jahren auf dem PC ins Auge gefallen. Warum dieses Programm also nicht auch auf die PlayStation umsetzen und somit die Fan-Gemeinde der Konsolenspieler mit einer seriösen Billard-Simulation beglücken. Gesagt und getan, dachte sich Acclaim und veröffentlichte in diesen Tagen eine aus technischer Sicht, äußerst realistische Umsetzung. Spielen könnt Ihr alleine, zu zweit, gegen einem Freund, mit dem Ihr einen Satz über eine frei wählbare Anzahl von Gewinnspielen herausspielt, oder nur so zum Spaß, ohne Regelwerk und Kontrahenten, um zu trainieren und sich an Trickstößen zu versuchen. Um ein Gefühl für die Stoßgeschwindigkeit und die Ausfallswinkel der Kugeln zu bekommen, haben die Programmierer für das Training einen Tracking Lines Modus in das Spiel integriert. Hierbei wird Euch mit Hilfe von imaginären Linien angezeigt, wo die weiße Kugel, sowie der Objektball nach dem Zusammenstoß zur Ruhe kommen wird. Falls Ihr Euch ab und an auch mal an einem richtigen Pool Tisch versucht, so werdet Ihr wissen, daß dies die Grundelemente für ein gutes Stellungsspiel eines erfolgreichen Billardspielers sind. Virtual Pool beinhaltet die Spielvarianten des 8-Balls, 9-Balls, 14 und 1 (Straight Pool) und Rotation. Falls Ihr Euch mit dem Regelwerk der einzelnen Varianten nicht so genau auskennt, bekommt Ihr Wissenswertes zu Thema, kurz und sachlich in Form eines Online-Manuals stichpunktartig mitgeteilt. Des weiteren achtet ein Schiedsrichter auf die genaue Einhaltung der Richtlinien, so daß Euch kein Fehler unterlaufen wird. Wollt Ihr zwischendurch mal eine Pause einlegen, habt Ihr die Option Euer Spiel jeder Zeit zu speichern, sowie Ihr wertvolle Tips vom Computer erfragen könnt, falls Ihr Euch nicht darüber schlüssig seit, welche Kugel Ihr als nächstes spielen sollt.

Ein Profispieler der amerikanischen Liga zeigt Euch Trickshots

In der Realität es am besten

Auf dem PC wurde Virtual Pool in einer höheren Grafikauflösung gespielt und mit der Maus gesteuert. Und genau hier liegen die Schwächen dieses Programmes. Es ist oft sehr mühselig wegen der groben Darstellung und der ungenauen Steuerung, den richtigen Winkel zwischen der "Weißen" und des anzuspielenden Balls richtig zu treffen. Die musikalische Untermalung erinnert mich stark an Aufzugmusik und ist deshalb vom Gehalt her zu dünn geraten. Erwähnenswert hingegen ist die technische Seite von VP. Die Effekte, wie Effet, Nachläufer, Rückläufer, Stoßstärke und dem teilweisen Verlust des Ausfallswinkels der Kugel nach einem Bandenstoß, sind hier erstaunlich realistisch umgesetzt. Leider haben es die Programmierer verschwitzt, den Kopfstoß der PC-Version umzusetzen. Schade, da sich gerade hiermit wunderschöne Effektstöße erzielen ließen. Meiner Meinung nach ist Billard spielen in seiner realen Form um Längen reizvoller als am Bildschirm, gerade weil es hier an der grafischen Darstellung und der Handhabung erheblich mangelt.

System:	PlayStation	Hersteller:	Acclaim
Genre:	Sport-Simulation	Entwickler:	Interplay
Spieler:	1-2	Testmuster:	Acclaim
Level:	K.A.		
Besonderheiten:	Memory-Card	Veröffentlichung:	Erhältlich
		Ca. Preis:	99,- DM

6 von 10

Grafik	**5**
Sound	**6**
Gameplay	**6**

mehr power

mit game buster™

für saturn™ oder playstation™

jump higher BIGGER faster punch harder live forever skip levels better more

game buster™ legt die power in deine hände

- länger leben, härter schlagen, schneller rennen, höher springen
- GAMEBUSTER hat hunderte von eingebauten cheats für die neuesten games und für die besten der restlichen games
- speicher-manager (saturn)- 16 mal größeren speicher als der saturn selbst
- speicher-manager (playstation)- kopiert 10 mal mehr spielstände auf die memory-card
- zusätzlich erhältliches PC-link für die verbindung mit einem PC. ein muß für jeden hacker
- mit deutscher menüführung und deutscher anleitung. GAMEBUSTER support: unterstützung durch sprachcomputer-hotline und internet-sites für alle cheats, tips & tricks usw.
- füge eigene neue codes hinzu, für neue und bestehende games

preis dm 99,-

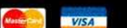
erhältlich in

allen gut sortierten computer- & video-fachgeschäften

oder direkt beim exklusiv-distributor: DATAFLASH GmbH

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

Tel.: 0 28 22/6 85 45, Fax: 0 28 22/6 85 47. Website and Email http://www.dataflash.com

versandkosten DM 10 

PLAY + SAT 3

Philipp Noack • Stefan Hellert

Persona

Einstiegshilfe

Mehr als im bisher üblichen Umfang muß der Spieler in Persona auf seine Zaubersprüche zurückgreifen. Eine weise Auswahl der mitgeführten Personas ist daher unerläßlich. Man braucht übrigens keine Angst zu haben, daß die Magicpoints zu schnell flöten gehen. Der Level der Partymembers steigen relativ schnell an, und die Magiepunkte werden beim Level-Up aufgefüllt.









Jede Persona hat Ihr individuelles Aussehen



Alle Gegner können im Menü betrachtet werden



Im Waffengeschäft

Skepsis machte sich breit, als auf dem Schreibtisch der Redaktion ein Rollenspiel von Atlus landete. RPGs sind zum einen überhaupt nicht ihr Genre, denn Atlus war eher für Arcadekonvertierungen wie bspw. Strikers 1945 bekannt, und zum anderen kamen die bisherigen Produkte dieser Firma selten über eine mittelmäßige Wertung hinaus.

Bei Persona übernimmt der Spieler die Rolle eines High School-Boys, der unverhofft in ein großes Abenteuer gerät. Beim "Persona"-spielen mit seinen Klassenkameraden beschwören die Jugendlichen einen Geist herauf, der sie mit einem Blitzzauber zu Boden streckt. Alsbald befindet sich der Held im Land der Träume, wo er erfährt, daß sämtliche Persönlichkeiten gespalten sind. In jedem Menschen befinden sich gute und schlechte Geister, sogenannte Personas. Sie besitzen magische Fähigkeiten wie Angriffs- oder Heilzauber. Als der Junge erwacht, findet er sich in einem Hospital wieder und erfährt, daß alle seine Kameraden den gleichen Traum mit Ihm teilten. Nur Mary hatte sich noch nicht so richtig erholt. Bei einem Besuch eskaliert die Lage, und Marys magische Fähigkeiten legen die Klinik in Schutt und Asche. Gleichzeitig übernehmen aber auch Zombies die Kontrolle über die Stadt. Welche Rolle spielen nun unsere Teenager? Wie bekommen sie die Persona unter Kontrolle? Und was hat die ortsansässige Firma Sebec damit zu tun?



Persona bietet über 300 verschiedene Gegner



Im 3D-Dungeon



Igor mischt zwei Karten zu einer neuen Persona



Jede Persona-Card hat ihr eigenes Spellrepertoire

Vielfältig

Persona überraschte vor allen Dingen durch seine Vielfalt. Auf einer großen Oberlandkarte sucht man sich zunächst die Stationen der Handlung. Dort geht es dann, ähnlich wie beim Mega Drive Klassiker Shining In The Darkness, durch ein 3D-Dungeon. Meist befinden sich diese Labyrinthe in Gebäuden, weshalb am Wegesrand Räume liegen, in denen sich die Handlung vorantreiben läßt oder Gegenstände zu finden sind. Auf dem Weg über die Oberlandkarte oder durch die Gebäude trifft man immer wieder auf Geg-



Durch Gespräche versucht man weitere Persona-Cards zu kommen



Die Grafik der Oberlandkarte ist recht spärlich...



... aber man kann sie beliebig drehen



Nate muß einen Treffer einstecken



Beim Level-Up des Helden kann man entscheiden, welche Werte verbessert werden sollen

ner, die durch Random Encounter bestimmt werden. Neben den üblichen Optionen Kämpfen und Fliehen kann der Spieler seine Widersacher auch Kontaktieren und sie zur Herausgabe einer Persona-Card bewegen. Je zwei davon kann Igor im Velvet Room zu einer neuen Persona zusammenmischen. Jede Kombination hat spezielle Effekte, wie z.B. besondere Abwehrkraft gegen einen bestimmten Zauber, und natürlich unterschiedliche Zaubersprüche. Entscheidet man sich im Kampf für die Waffengewalt, so stehen Gun und Sword zur Auswahl, auf die die Gegner unterschiedlich reagieren. Hilfreich hierbei kann ein Blick in die Analyze-Option sein. Hier werden alle Monster, die bereits einmal besiegt wurden, mit all ihren Stärken und Schwächen beschrieben. Genau wie bei jedem anderen Rollenspiel gibt es auch bei Atlus´ neustem Produkt für besiegte Gegner Erfahrungspunkte und Geld. Aber auch die ausgewählte Persona kann im Level steigen, was sich in neuen Zaubersprüchen bemerkbar macht. Mit genügend Kohle kann man auf dem Black Market Waffen und Rüstungen erstehen. Aber genau hier schleichen sich eine erste Unschönheit ein, denn es ist beim Kauf nicht erkennbar, ob der begehrte Gegenstand der Party eine Verbesserung bringt.

Erstaunlich gut

Eines muß man Atlus lassen: sie haben mit Persona einen überraschend guten Titel abgeliefert. Mit viel Liebe zum Detail wird dem Spieler eine komplexe Aufgabe an die Hand gegeben, die vom Umfang her alle bisherigen PlayStation-Rollenspiele in den Schatten stellt. Persona bietet neben Multiple-Endings auch ein Monsterrepertoire von über 300 verschiedenen Widersachern, was für Langzeitmotivation sorgt. Zunächst läuft auch alles perfekt. Die Story wird schnell vorangetrieben, die 3D Dungeons sind komplex, aber schaffbar, Grafik und Sound stören auch nicht weiter, und Menüführung und Steuerung gehen jedem RPG-Fan schnell in Fleisch und Blut über. Erstaunlich ist es auch, wie Atlus es geschafft hat, all die Daten über bereits besiegte Monster, Persona-Cards, Auto-Mapping von bereits durchlaufenen Dungeons auf zwei Blocks der Memory-Card unterzubringen. Doch mit zunehmender Spieldauer gerät die Story mehr und mehr ins Hintertreffen, und die Dungeons werden teilweise unerträglich lang. Manchmal sieht man über einen Zeitraum von mehreren Stunden keinen Speicherpunkt. Nur gut, daß der Schwierigkeitsgrad nicht allzu hoch gewählt wurde. Alles in allem bleibt ein umfangreiches RPG, das sich die Fans des Genres auf jeden Fall zulegen sollten, ganz besonders wenn man komplexe Games mag. Leute ohne langen Atem lassen diesen Titel aber lieber an sich vorüberziehen.


Dem Gargoyle werden 33 Hitpoints abgezogen



Nate läßt den Ice All-Spruch ab



Die Statistik nach dem Kampf



Von den komischsten Gestalten erhält man die wichtigsten Hinweise



System:	PlayStation
Genre:	RPG
Spieler:	1
Level:	Entfällt
Besonderheiten:	Memory Card
Hersteller:	Atlus
Entwickler:	Atlus
Testmuster:	OIT, Tel.: 0711/ 613758
Veröffentlichung:	Japan-Import
Ca. Preis:	109,- DM

8 von 10

Grafik	6
Sound	7
Gameplay	8

Fabian Döhla • Stephan Girlich

2on2 Open Ice Challenge


Alle Originalteams sowie die bekanntesten Profis sind dank offizieller Lizenz im Spiel enthalten


Die obligatorischen Statistiken dürfen natürlich nicht fehlen


Nach drei Treffern steht ein Spieler NBA Jam-like Under Fire


Die computergesteuertern Spieler sind nicht unbedingt die intelligentesten


Der Super Shot gelingt nur in Verbindung mit der Turbo-Taste


Die Spielfiguren sind recht hölzern animiert

Die Idee, ein 2on2-Eishockeyspiel auf den Markt zu bringen, ist nicht gerade neu. Schon im 16-Bit-Zeitalter "erfreuten" wir uns am mäßigen "Hit the Ice", einer schwachen Umsetzung eines schwachen Automaten. Über diesen Mangel an Kreativität kann man jedoch problemlos hinwegsehen, bedenkt man einmal, wie rar die wirklichen Innovationen geworden sind.

He´s on Fire !!

Die beabsichtigte Ähnlichkeit zum Vorbild NBA Jam fällt auch dem Laien sofort auf. Die Seitenansicht ist genauso gewählt und verschafft dem Spiel dank großen Bildausschnitts eine relativ gute Übersichtlichkeit. Pro Team tummeln sich zwei Spieler (& Goalie) auf dem Eis, was den actionlastigen Spielablauf nicht unnötig verkompliziert. Dank NHL-Lizenz haben die gewählten Cracks dann auch die wirklichen Namen und authentische Teamlogos. Insgesamt stehen 26 Teams zur Auswahl, vor Spielbeginn muß man sich noch zwischen drei zur Verfügung stehenden Spielern entscheiden. Da sich ihre Fähigkeiten deutlich unterscheiden (Laufen, Schießen, Passen, Checken) hat diese Auswahl durchaus Einfluß auf den Spielausgang. Die Hoffnungen, die das Auswahlmenü bei mir erweckte (sieht aus wie bei NBA Jam, spielt sich vielleicht auch so...), wurden mit dem Spielbeginn jäh zerstört. Nachläßig animierte Bitmapsprites zuckeln über den Bildschirm, der Spiegeleffekt beschränkt sich auf die Bandenwerbung, die Soundeffekte, vor allem die Kufengeräusche, passen nicht zum Spielablauf, und die "Musik", -soweit man sie so nennen kann-, beginnt sich alle vier Sekunden zu wiederholen. Wenigstens leistet sich die Steuerung keine Schwächen. Sie reagiert für ein Eishockeyspiel relativ direkt, die Funktionen sind doppelt vorhanden, d.h. zwei Buttons dienen zum Passen, zwei zum Torschuß. Die oberen Tasten aktivieren einen Turbo, der sowohl Spieler als auch deren Schüsse beschleunigt. Allerdings ist er begrenzt, erst nach einem Hattrick hat man bis zum nächsten Gegentreffer unendlich Power. Ist man in die Defensive gedrängt, kann man versuchen den Gegner durch Bodychecks oder Stockschläge vom Puck zu trennen, in Verbindung mit der Turbotaste natürlich wieder wesentlich effektiver. Das eigentliche Problem von Open Ice ist jedoch der viel zu hektische Spielablauf. Auch nach längerem Spielen wirken die Aktionen unkoordiniert, man hat nie den Eindruck, durch Geschick etwas zu erreichen. Wildes und planloses Tastendrücken führt viel zu oft zum Torerfolg, der CPU-gesteuerte Mitstreiter spielt generell besser als man selbst, und man beschränkt sich darauf, ihm lediglich Befehle zum Torschuß zu geben. Im Vergleich zur übermächtigen Konkurrenz aus dem Hause Virgin zieht Open Ice in jeder Hinsicht den kürzeren, da helfen auch ein Tournament-Mode und der obligatorische Big-Head Modus nichts.

Selbst mit vier Mitstreitern motiviert dieses Machwerk nur kurzzeitig. Schade, denn die Idee, die Vorzüge von NBA Jam auf´s Eis zu übertragen war eigentlich gar nicht schlecht.



System:	PlayStation	Hersteller:	Midway
Genre:	Fun-Sport	Entwickler:	Avalanche
Spieler:	1-4	Testmuster:	GT Interactive
Level:	Entfällt		
Besonderheiten:	Memory-Card, Multi-Tap	Veröffentlichung:	April
		Ca. Preis:	109,- DM

4 von 10

Grafik	6
Sound	4
Gameplay	5



Bubble Bobble II



Die eingeschlossenen Gegner werden mit einem Sprung gegen die Blase vernichtet



Nachdem man einen Endgegner besiegt hat, kann man aus zwei Wegen wählen

Taitos Lieblingsprotagonisten sind zurück. Die beiden blasenspeienden Knuddeldrachen kamen ja erst unlängst in Bust-a-Move 2 zum Einsatz. Diesmal heißt es jedoch Back to the Roots, denn hier handelt es sich um das Sequel zum Grundstein des Erfolges der Niedlichmonster.

Bubby und Bobby, Helden von Bubble Bobble, haben mittlerweile 4 kleine Kids: klein Bubby (Durchschnittsdrache) und Bobby (besonders schnell), Kululun (besonders weiter Schuß) und Cororon (besonders schneller Schuß). Brav waren diese um den heimischen Tisch versammelt, um zu lesen, als sie der Erzwidersacher ihrer Eltern in die Dimension der Monster und Plattformen zieht. Um wieder nach Hause zu kommen, müssen die vier sämtliche Stages der Paralleldimension durchlaufen. Veränderungen fallen schon nach der ersten Stage auf, wo man zwischen drei verschiedenen Wegen zum Ziel wählen kann. Neben technischen Neuerungen wie Parallaxscrolling und überarbeitetem Sound kamen auch einige neue Extras zum Einsatz. Als neue Gegner dienten dabei die berühmtesten Sprites aus der langen Firmengeschichte von Taito, als da wären Space Invaders, Darius, Pocky & Rocky etc. Alle paar Stages taucht ein Endgegner auf, nach dessen Ableben der kleine Drache zwischen zwei weiteren Abschnitten wählen kann.



Eine Runde aus dem Space Invaders-Weg

Einstiegshilfe

In den niedrigeren Leveln gibt es sehr oft Stellen, in denen man relativ sicher auf die Ankunft der Gegner warten kann. Aber auch in höheren Stages gibt es des öfteren die Möglichkeit, sich günstig zu positionieren.



Nettes Partygame

Die Idee, den alten Klassiker aus seligen C-64- bzw. Amiga-Zeiten irgendwann wieder neu aufzubrühen, lag nahe. Gerade aus diesem Grund hätte ich mir mehr als nur ein technisches Update mit neuen Leveln und Extras gewünscht. So wurde der Hauptkritikpunkt am Vorgänger, nämlich der stellenweise unfaire Schwierigkeitsgrad nicht ausgemerzt. Während die Gegner sich schnell und gezielt über den Bildschirm bewegen, tut sich der Spieler in gewissen Stages unnötig schwer, ohne Continueverlust über die Runden zu kommen. Auch die Extrablasen wie Blitz oder Wasser lösen sich mal in die eine und mal in die andere Richtung. Trotzdem hat sich auch der zweite Teil einen gewissen Charme des Vorgängers bewahrt, und man spielt sehr gerne immer wieder mal ein Ründchen. Zum Durchspielen dürfte es allerdings nur bei sehr gewandten Joypadartisten reichen, denn ohne Paßwort oder Memory-Card ist nach 5 Credits Schluß. So bleibt ein nettes Partygame, das sich Fans des ersten Teils durchaus zulegen können. Zum Aufschwung in höhere Wertungssphären reicht das angestaubte Spielprinzip aber nicht mehr aus.



Manche Level sind zu verwinkelt, um darin einwandfrei bestehen zu können

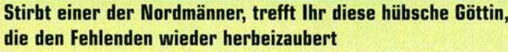
System:	PlayStation	Hersteller:	Virgin
Genre:	Geschicklichkeit	Entwickler:	Easy Point Softw./Taito
Spieler:	1-2	Testmuster:	Virgin
Level:	50+		
Besonderheiten:	entfällt	Veröffentlichung:	April
		Ca. Preis:	99,- DM

6 von 10

Grafik	**5**
Sound	**5**
Gameplay	**6**

Gunter Glos • Stephan Girlich

Lost Vikings 2


Stirbt einer der Nordmänner, trefft Ihr diese hübsche Göttin, die den Fehlenden wieder herbeizaubert

Einstiegshilfe

Beachtet unbedingt immer die Hints unter den Fragezeichen, um Euch über die Eigenschaften der Charaktere zu informieren. In späteren Leveln ist er unbedingt notwendig, aufgesammelte Items zwischen den Charakteren auszutauschen, um bis an das Ende zu gelangen.

Denkspiele, gewürzt mit einer Prise Jump´n Run, sind auf den Next Generation-Konsolen rar gesät. Um so mehr freut es mich, dieses Spiel in einem Doppeltest für PlayStation und Saturn testen zu können. In The Lost Vikings 2 ergänzen sich die drei Nordmänner namens Eric, Olaf und Baleog, die jeder für sich zwar dumm wie drei Scheiben Weißbrot sind, zu einem kämpferisch einmaligem Team. Genau dieses unerklärliche Phänomen rettet die drei aus ihrer eigentlich ausweglosen Situation, sich ihren Weg durch schwer passierbare Sümpfe, dunkle Höhlen oder ein verfallenes Schloß zu bahnen.






Olaf schrumpft so weit zusammen, daß er durch Felsspalten gehen kann

Wie soll das funktionieren?

Ganz einfach! Jeder der drei Recken hat seine eigenen Begabungen. Eric ist der Denker des Gespanns. Er benutzt den Düsenantrieb in seinen Schuhen, um am höchsten zu springen und am schnellsten zu rennen. Mit seinem Dickkopf, geschützt durch einen Helm, bricht er durch Wände, und Wasser scheint sowieso sein Element zu sein.

Baleog ist da schon eher die etwas einfacher gestrickte Kämpfernatur. Er nennt ein Schwert sein eigen, das magische Kräfte aufweist, und setzt seinen


Mit dem bionischen Arm kann Baleog nicht nur Gegner zerschmettern, sondern sich auch über Abgründe schwingen





Lest immer die Tips durch, die unter den Fragezeichen versteckt sind


Hier seht Ihr Fang, den Werwolf, der Euch im Kampf gegen Widersacher behilflich ist



Nach jedem Level müßt Ihr der Hexe drei Zutaten überreichen, mit denen sie Euch einen Zaubertrank zubereitet



Olaf bringt Steinböden...



...mit Biogas zum Einsturz







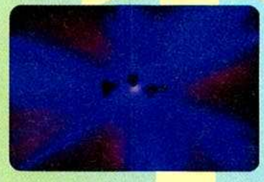












bionischen Arm dazu ein, ihn in alle erdenklichen Richtungen zu schleudern. Damit knockt er herannahende Gegner aus, schwingt sich über weite Abgründe und sammelt scheinbar unerreichbare Gegenstände ein. Da er beleibter als die beiden anderen ist, gelingt es Ihm nicht, auch nur einen Zentimeter in die Höhe zu springen. Auch Olaf the Stout ist nicht gerade der beweglichste. Sein Schild benutzt er zum Abwehren gegnerischer Attacken, als Schutz vor herannahenden Feuerbällen und als Fallschirm. Da er sein Schild über dem Kopf halten kann, hilft er Eric bei seinen Sprüngen, um an höher gelegene Plattformen zu gelangen. Wie Olaf zu derartigen Mengen von biologischen Abgasen gelangt, soll momentan mal dahingestellt sein. Auf alle Fälle gelingt es ihm damit Mauerwerke zum Einsturz zu bringen und sich über Abgründe zu katapultieren. Eric ist auch derjenige, der zum Einsatz kommt, wenn es darum geht, durch kleine Felsspalten zu kriechen, da er auf Knopfdruck zu schrumpfen beginnt. Am Ende jeden Levels müßt Ihr der dort wartenden Hexe ein Zyklonenauge, einen Giftpilz und einen Feldermausflügel überreichen, so daß sie Euch den Teleport-Zaubertrank brauen kann, der Euch ein Stück weiter in Richtung Heimat beamt. Da dieser Zauberspruch aber nicht immer hundertprozentig funktioniert, bleibt ab und an einer der wackeren Bärtigen auf der Strecke, was zu einem Problem führt: ein Level ist nur dann beendet, wenn alle drei Charaktere das Ende erreichen. Zum Glück gesellen sich unterwegs zwei Mitstreiter hinzu, die eventuell verschwundene Wikinger ersetzen können. Fang, der beißende und krallende Werwolf, und Soreen, der feuerspeiende Drache.

Welche Unterschiede waren festzustellen?

Zwischen den uns zum Testen vorliegenden Versionen sind nur wenige unbedeutende Unterschiede zu erkennen. Die Grafik in der Saturn-Version wirkt etwas schöner, die Figuren laufen dynamischer. Die Level werden schneller geladen und die Bilder in den Zwischensequenzen sind gegenüber der PlayStation-Version leicht abgeändert. Insgesamt macht die Saturn-Version den ausgereifteren Eindruck, was auf die besseren 2D-Eigenschaften der Konsole zurückzuführen ist.

Beide Spiele warten mit einem hervorragenden Gameplay und Langzeitmotivation auf. Lustig sind die Zwiegespräche des Trios zwischen den Leveln, in denen die drei Nordmänner verbal übereinander herfallen. Besonders möchte ich die Paßwort-Option hervorheben, die aufgrund der kurz gehaltenen Level auch mal zu einem Spielchen zwischendurch einlädt. LV2 ist auf alle Fälle ein Produkt, das wir uneingeschränkt empfehlen können.

System:	PlayStation / Saturn	Hersteller:	Acclaim
Genre:	Denkspiel	Entwickler:	Interplay
Spieler:	1	Testmuster:	Acclaim
Level:	20+		
Besonderheiten:	Paßwort	Veröffentlichung:	K.A.
		Ca. Preis:	99,- DM

9 von 10

Grafik	8
Sound	7
Gameplay	9

Holger Gößmann • Stefan Hellert

Blast Wind

Einstiegshilfe

Ihr solltet auf jeden Fall immer den Alternativweg beschreiten, denn er ist kürzer und einfacher. Zum Umlegen des Schalters, fliegt man einfach in einem günstigen Moment dagegen. Nützlich sind auch die Smartbombs, vor allen Dingen wenn ein Endgegner wieder einmal seinen Ballerwahn bekommt.





Gorn rüstet sich zur Schlacht



Technisch ist Blast Wind nicht immer ganz ausgereift, aber ganz ok.

Ballerspiele, einst das A und O in der Videospielbranche, sind ein wenig ins Hintertreffen geraten. Da aber die Firma Tecno Soft just mit diesem Genre bekannt wurde, hält man auch daran fest. Um an die ruhmreichen Tage der Sega-Softwareschmiede zu erinnern, wurden unlängst ja auch ihre besten Machwerke auf den Thunder Force Gold Packs 1 & 2 wiederveröffentlicht. Jetzt kam in Japan die Automatenumsetzung von Blast Wind heraus.

Innovationen sind in dem japanischen Vertikalscroller nur wenige zu finden. Stattdessen hat man sich auf das gute, alte Handwerkszeug verlassen und ein Spiel der alten Machart kreiert. In Blast Wind stehen zwei Abfangjäger (Kyo und Forn) gegen einen Schwarm außerirdischer Gegner. Deren Führer Gorn setzt alles daran, die zwei vom Himmel zu holen. Den Helden stehen zwei Waffengattungen zur Verfügung, die sie jederzeit frei benutzen können. Der durchschlagskräftigere Schuß zielt geradeaus, während mit den Homing-Shots die Gegner auch in der entlegensten Ecke des Screens, mit entsprechendem Mehraufwand, erledigt werden können. Die sechs Level können auf je zwei verschiedene Arten beendet werden. Im Level selbst findet sich nämlich ein Schalter, der einen Alternativweg aktiviert. Die Credits, der Schwierigkeitsgrad und die Anzahl der Schiffe können zuvor im Optionsmenü, das nach alter Automatentradition im Dip-Switch-Look aufgebaut ist, eingestellt werden.



Das Dip-Switch Optionsmenü



Der Laser



Der zielsuchende Schuß

Viel zu kurz

Tecno Soft ist es gelungen, an alte Mega Drive-Zeiten anzuknüpfen und stellt mit Blast Wind ein gut spielbares Produkt vor, das sich nicht in grafischen Effekten verliert, sondern sein Augenmerk klar auf das Gameplay legt. Weil gegnerische Schiffe und Schüsse sich nicht unter pompösen Explosionen verbergen, kann sich der Spieler jederzeit ein klares Bild von der Lage machen. Hinzu kommt die direkte Steuerung, die pixelgenaues Ausweichen ermöglicht. Die Grafik muß zwar als durchschnittlich bezeichnet werden, dafür überraschte der Sound mit passenden Musiken. Trotz all dieser Vorteile kann man den Kauf von Blast Wind jedoch nicht empfehlen, denn ein unausmerzbares Manko hat sich in das neueste Produkt der Kultsoftwareentwickler eingeschlichen: Blast Wind hat man nach ca. 20 Minuten durchgespielt. Und da die höheren Schwierigkeitsgrade keine Neuerungen bringen, dürfte das Spiel als Staubfänger im heimischen Regal enden. Schade eigentlich, denn die Ansätze waren vielversprechend. Aber knapp 100 Mücken für eine halbe Stunde Spielspaß ist einfach zu happig.



Der letzte Gegner...

... und der Abspann

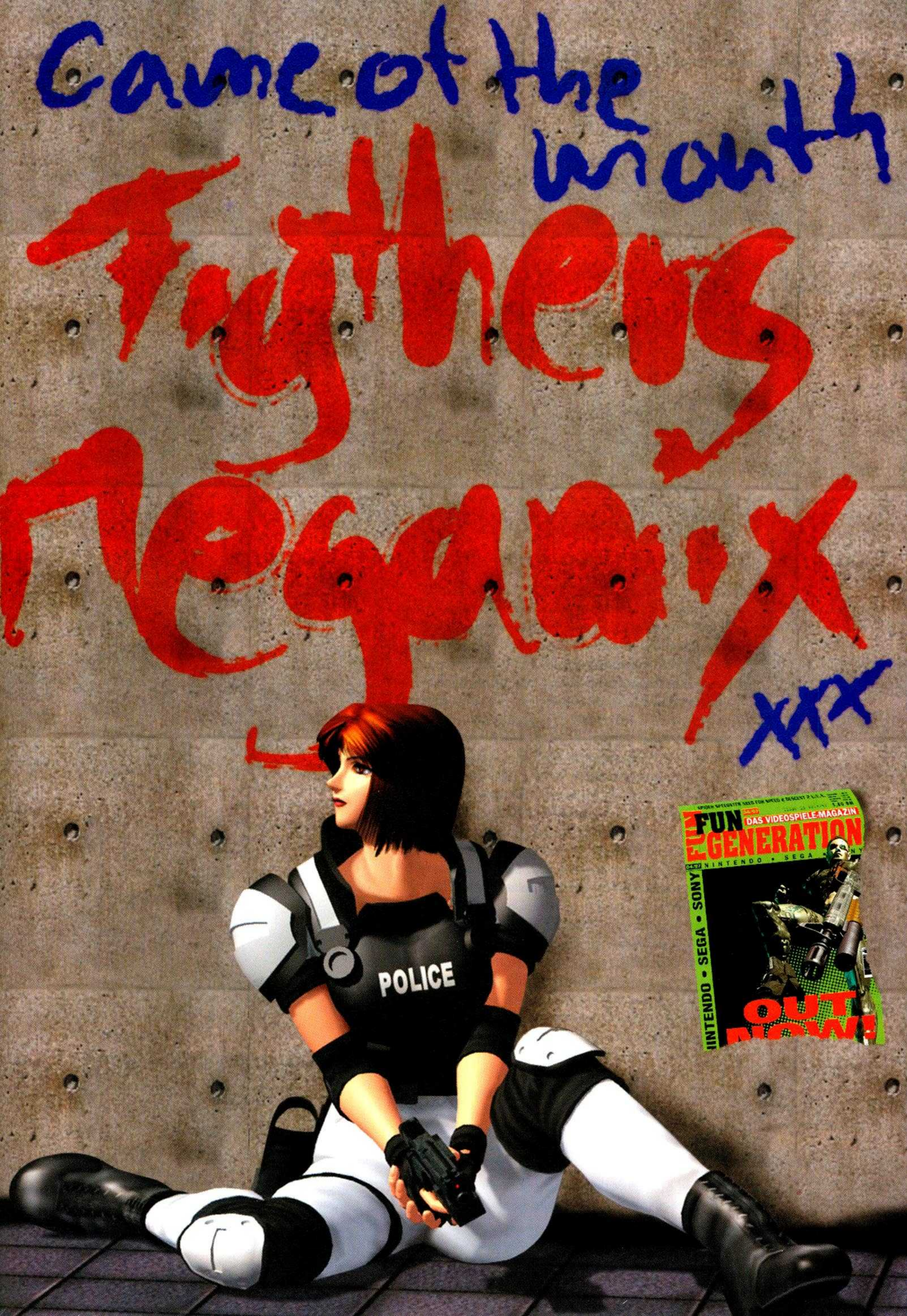


System:	Saturn
Genre:	Shoot'em Up
Spieler:	1-2
Level:	6
Besonderheiten:	Backup-Booster
Hersteller:	Tecno Soft
Entwickler:	Tecno Soft
Testmuster:	O.I.T. 0711 / 613758
Veröffentlichung:	Japan-Import
Ca. Preis:	99,- DM



6 von 10

Grafik	5
Sound	7
Gameplay	8



Game of the month
Fighters Megamix
xxx
POLICE
FUN GENERATION
DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN
NINTENDO • SEGA • SONY
OUT

Götz Schmiedehausen • Stefan Hellert

Fighters Megamix

•Game of the month!•

Einstiegshilfe

Fighters Megamix macht es dem Spieler nicht allzu schwer, hinter das Geheimnis der versteckten Kämpfer zu kommen. Stellt im Optionsmenü (Start-Taste!) den Counter auf 10 Sekunden, den Schwierigkeitsgrad auf Leicht und die Rundenzahl auf Eins. Nun könnt Ihr im Solo Mode in kürzester Zeit die restlichen 10 Akteure in Eurem Backup-Booster verewigen. Wie man an das AM2-Palmenlogo, das kämpfende Barbecue und den angeblich enthaltenen Yoghurt kommt, hoffen wir Euch in kürzester Zeit in der First Aid nachreichen zu können.

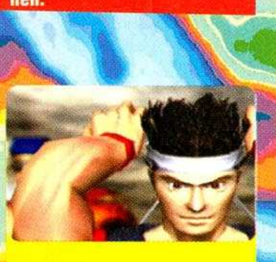




Endlich ist ein Kräftevergleich zwischen den Akteuren der zwei Toptitel möglich















Für den Videospielehersteller Sega scheint die Floskel "Angriff ist die beste Verteidigung" zur neuen Lebensmaxime geworden zu sein. Daß das Absetzen wertvoller Softwarepakete zu Dumpingpreisen keine langfristige Strategie sein kann, um mehr Saturnkonsolen an den Käufer zu bringen, ist kaum eine durchschlagend neue Erkenntnis. Also setzt Sega lieber gleich auf einer Vollpreis-CD zum Special Move an und ruft zur großen Versammlung der Kampfsportler auf. Edelprogrammierteam AM2 mußte allerdings nicht erst eine Legion von Fantasiekämpfern auf dem Reisbrett entwerfen, um aus Quantität Qualität zu zaubern, sondern Yu Suzuki und seine Mannen griffen auf die Belegschaft von Virtua Fighter 2, Fighting Vipers und andere Segaklassikern zurück. 22 Kämpfer stehen schon nach dem Einschalten zur Verfügung, jeweils elf aus FV und VF2. Um an die zehn (bis zwölf) versteckten Kämpfer zu kommen, wählt man den Solo-Mode an. Hier gilt es, in verschiedenen Themenrunden gegen sieben Gegner anzutreten. Bspw. steigen alle Muskelmänner, alle Endbosse, die Mädels oder die unfairen Kämpfer nacheinander gegen Euch in den Ring, in der letzten Stage wartet immer ein versteckter Charakter auf Euch. Akira und Sarah aus Virtua Fighter Kids sind die ersten Kandidaten, danach folgt URA Bahn, eine besser austrainierte Variante des Fighting Vipers-Kämpfers Bahn. Janet aus Virtua Cop 2 ist eine sehr elegante und harte Fighterin, Eigenschaften, die man ihr gar nicht zugetraut hätte. Bean aus Sonic Fighters wirkt wie ein falsch geklonter Bruder von Woody Woodpecker, während Kollege Bark zwar sehr korpulent, jedoch auch enorm kräftig ist. Rentahero ist ein durchschnitt-



Die zarte und gelenkige Dural wird von diesem ungeschickten Bär fast umgerissen



Eine lustige Tanzeinlage während des Gefechts



Hornet kann sein Blech verbiegen oder sich in der Mitte zusammenlegen, um sich zu decken



Die Größenunterschiede können schon gewaltig sein



Hornets Motorhauben-Uppercut



Der Strand befinfdet sich in VF3 Jeffreys Stage



Siba kontert mit einem Überwurf



Deku rollt seine Gegner zu einer Bowlingkugel zusammen



Double K.O.













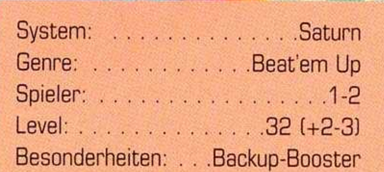
licher Akteur ohne brillante Moves oder Animationen, der übrigens aus dem gleichnamigen Spiel stammt. Beku, eine grüne Kampfbohne in mexikanischer Folkloretracht, ist ein äußerst skurriler Charakter und wohl eher ein Gag als ein ernstzunehmender Mitstreiter. Seine Schlagvarianz ist nicht weltbewegend. Siba ist ein designierter VF-Darsteller, der es leider nicht in den erlauchten Kreis schaffte. Mit seinem Krummsäbel kann er Moves ausführen, die ein Drittel der Energieleiste des Gegners abziehen. Der Abschuß ist natürlich die Daytona-Kutsche Hornet, die sich auf die Hinterräder stellt und ungelenke Moves beherrscht.



Extended Remix

Fighting Vipers ist die Beat'em Up-Revolution für den Saturn. Die Kämpfer aus Virtua Fighter 2 haben teilweise schon Moves aus dem dritten Teil des Spieles drauf, außerdem kann man mit den L-R-Tasten in die dritte Dimension ausweichen. Gekämpft wird entweder in den Fighting Vipers-Arenen mit Mauern, Gittern oder Ähnlichem oder auf großen Kampfplätzen ohne Absperrungen. Ring Outs fallen also unter den Tisch.

Fighters Megamix ist genau das Trumpfass, das Sega jetzt braucht. Auf dem Beat'em Up-Sektor ist der Titel eine Klasse für sich. Einzig die lästige Tastendeckung ist ein Wehrmutstropfen, doch viele Prügelspielfans scheinen sich daran nicht zu stören. In punkto Dauermotivation und Spielkultur ist Fighters Megamix eine Offenbarung und kann auf diesem Feld jedem beliebigen Prügelspiel das Wasser reichen.



System:	Saturn	Hersteller:	Sega
Genre:	Beat'em Up	Entwickler:	AM2
Spieler:	1-2	Testmuster:	Sega
Level:	32 (+2-3)		
Besonderheiten:	Backup-Booster	Veröffentlichung:	Erhältlich
		Ca. Preis:	99,- DM

10 von 10

Grafik	9
Sound	8
Gameplay	10

Andreas Binzenhöfer • Stephan Girlich

Andretti Racing 97

Einstiegshilfe

Auf kurvigen Strecken fährt man am besten mit möglichst viel Abtrieb. Auf den Ovalen oder Strecken mit langen Geraden empfiehlt es sich dagegen, mit weniger Abtrieb zu fahren. Die Getriebeübersetzung sollte man in aller Regel entgegengesetzt zum Abtrieb einstellen. Mit etwas Übung kann man trotz abgefahrener Reifen mit nur einem Boxenstopp über die Runden kommen und hat auf diese Weise dank der eingesparten Zeit erheblich bessere Siegeschancen.



Am Start ist das Feld noch zusammen



Unfair von der Strecke geschubst!

Bereits im September letzten Jahres veröffentlichte Electronic Arts Andretti Racing für Sony´s PlayStation. In Zusammenarbeit mit Mario, Michael und Jeff Andretti entstand damals ein vielversprechendes Rennspiel, dessen Erfolg EA ermutigte, den Titel auch für den Sega Saturn zu konvertieren. Ab jetzt dürfen auch Saturn-User mit Touren- oder Indycars über Pixelstrecken brettern. Stellt sich bloß die Frage, ob EA mit einer schnellen Konvertierung die noch schnellere Mark machen will oder ein dem Vorgänger ebenbürtiges Spiel präsentiert?



Auf den Ovalen geht´s meist sehr eng zu

You´ll smell the rubber

Die Aufmachung ist jedenfalls, wie schon die der PlayStation-Version, gigantisch. Vor dem Spiel kann man sich in der Racing School die nötigen Tips zum Erfolg holen. Die drei Andrettis erklären dabei in qualitativ guten FMVs, wie man richtig überholt, Kurven anfährt oder Gegner ausbremst. Mit dem so erworbenen Know How kann man sich dann sorglos auf die Rennstrecke begeben. Zuvor wird man jedoch von James Brown im EA-Sports-Studio begrüßt und aufs bevorstehende Rennwochenende eingestimmt. Anschließend darf noch ESPN-Reporter Bob Jenkins seine Gedanken zum Rennverlauf loswerden, was z.B. dann besonders lustig ist, wenn man Slicks aufgezogen hat und Bob seinen Bericht etwa so einleitet:



Die Strecken führen teilweise auch durch Tunnel

„Der langanhaltende Regen hat rechtzeitig zum Rennbeginn aufgehört, und damit ...“. Derartig in richtige Rennstimmung versetzt, begibt man sich ins eigentliche Spiel. Hierbei entscheidet man sich, ob man zunächst mit Nascars über den Asphalt donnert oder gleich in die schnellere Indycar Serie einsteigt. Dann fährt man alleine oder gegeneinander ein Exhibition Race auf einem der 16 Kurse, davon zwei Ovale, oder startet eine Karriere. Dabei kommt es primär darauf an, kontinuierlich gute Leistungen zu bringen, um so die Aufmerksamkeit größerer Teams auf sich



Mit etwas Übung kann man die Gegner sauber ausbremsen


Die Indycars sind noch schneller als die Nascars


Die Inboard-Perspektive ist zwar spektakulär, eignet sich aber nicht zum Zeitenfahren


Beim Driften qualmen die Reifen


Nascar at its best

zu lenken und somit von Saison zu Saison aufzusteigen. Vor jedem Rennen gibt es ein drei Runden Qualifying, in dem man das Auto in Sachen Aerodynamik, Reifenmischung und Getriebeübersetzung optimal auf die jeweilige Strecke abstimmen kann. Wird man beispielsweise ständig auf den Geraden überholt, geht´s sofort an die Box, um die Flügel etwas flacher zu stellen, sprich mit weniger Abtrieb auf Pole-Jagd zu gehen. Im eigentlichen Rennen kommt man nicht ohne Boxenstopps aus, bei denen nicht nur nachgetankt wird und Reifen gewechselt werden, sondern auch aerodynamische Veränderungen vorgenommen werden können. Während des Rennens kann man sich dank Bild-in-Bild-Technik die aktuelle Plazierung der einzelnen Autos, die Streckenübersicht oder einfach die Rundenzeiten einblenden lassen. Insgesamt gibt es drei Perspektiven (in, hinter und vor dem Auto), alle selbstverständlich mit Geschwindigkeits- und Benzinanzeige. Mehrspielerrennen werden via Splitscreen ausgetragen, wobei die Speed Compression optional für spannende Duelle sorgt.

If it´s in the game it´s in the game

Saturnbesitzer dürfen sich freuen, Andretti Racing steht der PlayStation-Version in nichts nach. Die Atmosphäre könnte kaum besser sein. Vor allem Indy- und Nascar Fans werden durch Originalfahrer und -kommentatoren in echte Live-Stimmung versetzt. Das Fahrverhalten ist anspruchsvoll, und die Boliden lassen sich sowohl mit analogem als auch mit digitalem Pad gut steuern. Die Boxenstopps sind nicht nur sinnvoll, da sich Reifenverschleiß und Benzinverbrauch deutlich bemerkbar machen, sondern auch gut realisiert: während der Rennwagen per Autopilot durch die Boxengasse kutschiert wird, kann man entscheiden, welche Veränderungen am Auto vorgenommen werden sollen. Der Zwei-Spieler-Modus ermöglicht es endlich mal wieder ohne größeren Aufwand, im direkten Vergleich gegeneinander anzutreten, erfreulicherweise sogar ohne auffälligere Grafik- und Geschwindigkeitsverluste. Aufgrund des leichten Arcade Charakter, der sich z.B. darin äußert, daß sich die Gegner der Geschwindigkeit des Spielers anpassen, ist Andretti Racing nicht nur für Rennspielprofis, sondern auch für Neueinsteiger sehr interessant und bietet mit dem Zwei-Spieler-, sowie dem Karriere-Modus sicherlich genügend Langzeitmotivation. Dank guter Grafik und anhörbarem Sound ist auch ein gewisser technischer Standard gesichert, und man kann eigentlich nur sagen: es handelt sich um eines der besten Rennspiele auf dem Saturn.



Jede Veränderung am Setup wirkt sich auf das Fahrverhalten aus


Die besten Fahrleistungen können in Zeitlupe begutachtet werden

System:	Saturn	Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Rennspiel	Entwickler:	EA Sports
Spieler:	1-2	Testmuster:	Electronic Arts
Level:	16		
Besonderheiten:	Backup Booster, Analog Controller	Veröffentlichung:	Erhältlich
		Ca. Preis:	99,- DM

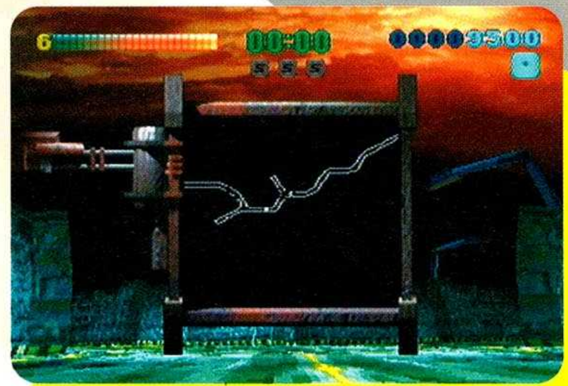
8 von 10

Grafik	9
Sound	6
Gameplay	9



Stephan Girlich • Stefan Hellert

Tunnel B1


Blendet die Übersichtskarte regelmäßig ein, um nicht den Überblick zu verlieren


Schießt alle Kisten ab, um an Extras zu gelangen

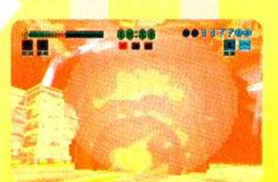



Die Saturn-Konvertierung von Tunnel B1 hält sich erwartungsgemäß hundertprozentig an die PlayStation-Vorlage. Angesiedelt in der Zukunft, ist es die Aufgabe des Spielers, mit einem bewaffneten Gleiter in zwölf komplexen, unterirdischen Tunnelsystemen verschiedene Missionen zu erfüllen. Diese umfassen bspw. das Zerstören von Generatoren oder Feinden sowie das Meistern bestimmter Abschnitte innerhalb eines fast durchweg sehr knapp bemessenen Zeitlimits. Gesteuert wird aus der Egoperspektive, das Pad ist komplett mit Aktionen belegt und kann individuellen Ansprüchen entsprechend konfiguriert werden. Die Aufträge in einem Level sind in primäre und sekundäre Ziele gegliedert, zum Beenden eines Abschnitts ist es ausreichend, erstere zu erfüllen. Mittels Tastendruck wird eine Karte des jeweiligen Levels On Screen eingeblendet, auf der die Mission Objectives verschiedenfarbig gekennzeichnet sind. Auf dem Weg zum Levelausgang wird man von statischen Geschützen, fliegenden Drohnen und ausgewachsenen Panzern unter Beschuß genommen, der angeschlagene Schutzschild regeneriert sich durch das Aufsammeln radioaktiver Behälter. Als Standardbewaffnung ist der Gleiter mit einem einfachen Maschinengewehr bestückt, das durch Upgrades schnell zum Drillingsgeschütz mutiert. Zudem finden sich nach und nach ein Raketenwerfer, Minen und Flares. Nach jedem Level darf abgespeichert werden.

Durch das Einsammeln von radioaktiven Behältern wird die Schildenergie wieder aufgefüllt



Die Steuerung ist trotz vollständig belegtem Pad sehr eingängig



Actionlastig

In spielerischer Hinsicht steht die Saturn-Konvertierung seinem PlayStation-Pendant in nichts nach. Rasanz und Action pur sind erneut die vorherrschenden Argumente für diesen 3D-Shooter. Der taktische Einschlag hält sich in Grenzen, trotzdem ist der Schwierigkeitsgrad insgesamt recht hoch angesetzt. Wer wie wild durch die Korridore hetzt, ist schnell hoffnungslos verloren, nur bedachte und vorsichtige Naturen erhalten sich die Chance auf den Triumph des Sieges. Auch technisch ist Tunnel B1 auf dem Saturn hervorragend in Szene gesetzt, die düster designten Tunnellabyrinthe wirken kaum weniger edel und spektakulär als auf Sonys 32-Bitter. Zwar mußten die Licht- und Transparenzeffekte deutlich heruntergeschraubt werden, aber das sind Saturn-User mittlerweile wohl gewöhnt. 3D-Freaks finden mit diesem Titel einen höllisch spannenden, perfekt durchgestylten Shooter, der außerdem mit einem Soundtrack der Extraklasse aufwarten kann. Tunnel B1 gehört schlicht und ergreifend in jede gutsortierte Softwaresammlung!


Die Gegner sind vielfältig und teilweise schwer bewaffnet

System:	Saturn	Hersteller:	Laguna
Genre:	3D-Shooter	Entwickler:	Neon
Spieler:	1	Testmuster:	Laguna
Level:	12		
Besonderheiten:	Backup Booster	Veröffentlichung:	Erhältlich
		Ca. Preis:	99,- DM



9 von 10

Grafik	9
Sound	9
Gameplay	8

UNDER CONTROL

Steuereinheiten im Härtetest

Stephan Girlich Götz Schmiedehausen



Inklusive dieser Fun Generation haben wir Euch nun über 15 Ausgaben hinweg mit Spieletests und allem weiteren Wissenswerten rund um die Videospielszene versorgt; dem Thema "Controller" haben wir uns allerdings im Rahmen der Backstage nur sporadisch angenommen, diesem stiefmütterlichen Dasein wollen wir mit unserem Special entgegenwirken. Auf vier Seiten widmen wir uns alternativen sowie analogen Controllern, Lenkrädern und Lightguns, die uns das Spielen im Allgemeinen erleichtern und verschönern sollen. Wir sagen Euch, ob das Zubehör den Preis wirklich wert ist, oder ob man doch lieber bei der Standardaurüstung bleiben sollte. Abgehend von unserem üblichen Wertungssystem haben wir das Zubehör in folgende vier Kategorien eingeordnet:

- Uneingeschränkt empfehlenswert
- Brauchbar
- Bedingt empfehlenswert
- Mies

DIGITALE CONTROLLER

ALPS Interactive - PlayStation

Unter dem Motto "Von Spielern für Spieler designet" präsentiert ALPS ein futuristisch anmutendes Pad, das entfernt an einen Bumerang und etwas an das N64-Standardpad erinnert. Ohne zusätzliche Spielereien wie Turbo- oder Slow Motion-Funktion liegt das hauptsächliche Augenmerk auf erstklassige Verarbeitung und edel wirkendem Design. Dies ist hundertprozentig gelungen, ein Blickfang ist das Pad allemal. An der Unterseite der Griffhörner wirken Einlagen aus einem Gummi/Plastik-artigen Material schweißnassen Händen entgegen, und auch die tropfenförmig gestalteten Aktions-Tasten fallen aus dem Rahmen üblicher Controller. Leider sind besonders die L- und R-Tasten etwas ungünstig plaziert, so daß es seine Zeit braucht, bis man sich mit diesem Pad angefreundet hat. Luxus hat natürlich seinen Preis, knapp 90,- DM sind wahrlich kein Pappenstil.

Rating: Brauchbar
Testmuster: OIT, Ca. Preis 89,- DM





Edge - PlayStation

Dieses Pad entspricht bis auf kleine Änderungen an den Griffen in Aussehen und Größe hundertprozentig Sonys Standardpad, wirkt aber insgesamt etwas weniger stabil und auch schlechter verarbeitet. Die Knöpfe sind aus billigem Plastik mit teilweise schief aufgedruckten Symbolen, dafür darf die Farbe des Pads neben dem üblichen Grau aus Blau, Grün, Gelb, Rot und Schwarz gewählt werden. Als Ergänzung zu Sonys Standardpad, vor allem für Leute, die oft in der Gruppe zocken, insgesamt eine lohnenswerte, weil preisgünstige Alternative.

Rating: Brauchbar
Testmuster: OIT, Ca. Preis 39,- DM



PSX II - PlayStation

Das Pad aus der Gamester LMP-Reihe macht gleich einen schlechten Eindruck durch das lidschäftige Steuerkreuz, das eigentlich nur darauf wartet, aus der Verankerung gebrochen zu werden. Die Knöpfe sind aus billigem Plastik und sind zudem schwer zu drücken. Die gesamte Verarbeitung läßt auf einen Lebenszyklus von unter einem Jahr schließen, nur die Turbo- bzw. Autofunktion, deren Programmierung in der Anleitung unglaublich kompliziert beschrieben wird, sind ein positiver Pluspunkt. Trotzdem können wir niemandem empfehlen, knapp 50,- DM dafür zu investieren.

Rating: Mies

Testmuster: Vidis, Ca. Preis 49,- DM

Super Joypad - Saturn

Äußerlich an das 3DO-Pad von Panasonic angelehnt, überzeugt dieser Controller von Innovation durch die Verwendung minderwertiger Materialien nur wenig. Das Pad ist dünn wie eine Scheibe Brot, liegt schlecht in der Hand und wirkt so stabil wie die Abwehr des Freiburger SC. Für die 50,- DM, die dieses Pad kosten soll, geht man lieber fünfmal ins Mac und haut sich dort mit ungesundem Fast Food-Fraß den Ranzen voll.

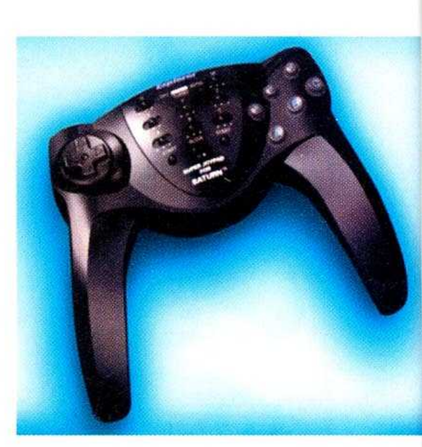


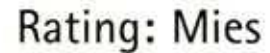
Rating: Mies

Testmuster: OIT, Ca. Preis 49,- DM

Explorer - Saturn

Es ist schier unglaublich, was sich alles mit dem Namen "Controller" schmücken darf. Alle Welt, auch Innovation, versucht krampfhaft, das N64-Pad zu kopieren. Doch ist es nicht damit getan, die Haltegriffe zu verlängern, die Funktionalität steht im Vordergrund, und hier macht das Explorer-Pad eine schlechte Figur. Zwar läßt sich jeder Knopf einzeln zur Turbotaste aktivieren, jedoch sind die viel zu kleinen Feuerknöpfe bei hektischer Spielweise nur schwer bis garnicht zu treffen.





Rating: Mies

Testmuster: OIT, Ca. Preis 49,- DM

ANALOG/DIGITAL-KOMBINATION



Arcade Shark - Nintendo 64

Diese monströse Abwandlung des N64-Controllers besticht durch seine wuchtige Optik und die stabile Verarbeitung. Die metallene Bodenplatte ist mit rutschfesten Gumminoppen versehen, um einen optimalen Stand zu gewährleisten. Riesige Knöpfe laden zum Draufhämmern förmlich ein, ohne daß man Angst haben müßte, daß sich der Arcade Shark in seine Einzelteile zerlegt. Der Steuerstick ist abschraubbar und läßt sich sowohl auf das digitale als auch auf das analoge Steuerelement anbringen. Als Zusatzfunktionen wurden Auto Fire und Slow Motion integriert, der Slot für die Memory Card ist natürlich ebenfalls vorhanden. Für die optimale Nutzung des Arcade Shark von Interact ist ein Tisch als feste Unterlage vonnöten.

Rating: Brauchbar

Testmuster: Jöllenbeck, Ca. Preis 99,- DM

Superpad 64 Plus - Nintendo 64

Für welche Rasse Außerirdischer dieses Pad auch immer designet wurde, sie müssen auf jeden Fall eine dramatisch andere Handform besitzen als wir. Von ergonomischer Zweckdienlichkeit keine Spur, obwohl durchaus gute Ansätze vorhanden sind, immerhin wurde einer der drei Plastikzacken des N64-Standardpads wegrationalisiert. Um beim Spielen mit dem Analogstick an den L-Button zu gelangen, empfiehlt



es sich, zuerst einige Yogaübungen mit Daumen und Zeigefinger der linken Hand hinter sich gebracht zu haben, sonst gibt's vielleicht eine Bänderdehnung. Kinderhände werden völlig verzweifeln, diese unförmige Konstruktion zu umfassen. Zersägen ist leider auch keine adäquate Alternative. Also besser Finger weg, denn die Action-Buttons sind klein, haben knackende Widerstände, und der Z-Button ist höchst seltsam im Unterboden eingelassen.

Rating: Mies

Testmuster: Jöllenbeck, Ca. Preis 49,95 DM

Flight Force Pro 64 - Nintendo 64



Der dritte Controller von Interact ist eine zweigeteilte Kombination aus analogem Stick und seperater Schubkontrolleinheit. Die 15 Tasten sind programmierbar, so daß sich der Flight Force Pro für Spiele wie Pilotwings 64 oder Mario Kart 64 eignet - ob dies sinnvoll ist, sei einmal dahingestellt, da die Handhabung doch recht abenteuerlich anmutet.

Rating: Bedingt empfehlenswert

Testmuster: Jöllenbeck, Ca. Preis 149,- DM

Analog Joystick SCPH-1110 - PlayStation

Dieses riesige Brett ist der einzige duale Analogstick auf dem Markt. Der Stick ist außergewöhnlich solide verarbeitet und ist vor allem für Flugsimulationen wie Raging Skies sehr gut geeignet. Natürlich kann man auch alle digital abgefragten Spiele zocken, allerdings sind die Wege zwischen den Tasten schon sehr weit, die Action-Buttons auf dem "Spielbrett" sind nämlich für sehr große Finger ausgelegt. Man muß abwarten, ob noch mehr Spiele die eigentlichen Vorzüge dieses Sticks unterstützen, bis dahin bleibt der Analog Stick absolute "Freakware".

Rating: Bedingt empfehlenswert

Testmuster: Sony C.E., Ca. Preis k.A.

neGcon - PlayStation

Der Klassiker unter den Analog-Pads ist über jeden Zweifel erhaben. Ohne das neGcon machen Ridge Racer, Formel 1 oder Air Combat nur halb soviel Spaß. Man kann eine Hälfte des Pad an der Längsachse um 360° drehen, wodurch die analogen Steuersignale übertragen werden. Zwei der vier Action-Button werden ebenfalls analog abgefragt, wodurch Gas oder Bremse bei einem Rennspiel fein ausjustiert werden können. Das neGcon gehört zu den wenigen Pflichtkäufen, die jeder PlayStation-Besitzer tätigen sollte, denn die grundsolide Verarbeitung garantiert eine lange Lebenszeit und wenig Probleme.



Rating: Uneingeschränkt empfehlenswert

Testmuster: Theo Kranz Games, Ca. Preis 89,- DM

LENKRÄDER



Formula Zero - PlayStation + Saturn + N64

Das Formula Zero-Lenkrad ist das erste, das sich sowohl an die PlayStation, als auch den Saturn, als auch das N64 anschließen läßt. Die Fußeinheit ist recht klein mit flach angeordneten Pedalen, was auf eine lange Lebensdauer schließen läßt. Das Lenkrad selbst orientiert sich optisch an Segas Arcade Racer, ist aber weniger solide verarbeitet. Der Schalthebel ist auf der linken Seite angebracht, allerdings viel zu tief, was Schmerzen in der Leistengegend hervorrufen kann. Die Action-Buttons sind mit den jeweiligen Symbolen der Standardpads gekennzeichnet, die Neigung sowie die Höhe der Lenksäule lassen sich in mehreren Stufen variieren. Das Formula Zero ist eine brauchbare Alternative für Besitzer aller drei Konsolen.

Rating: Brauchbar

Testmuster: Fusion, Ca. Preis 239,- DM

Mad Catz / Gamester - PlayStation / N64

Der Klassiker unter den Lenkrädern hat Veränderungen kosmetischer Natur erfahren und ist mittlerweile auch für das Nintendo 64 erhältlich. Pluspunkte sind die recht ordentliche Verarbeitung der Lenkeinheit, während die Pedale nur wenig vertrauenserweckend wirken. Die N64-Version ist mit einem Schalthebel ausgestattet, auf dem sinnigerweise die C-Buttons angeordnet sind und der zudem mit einer katastrophalen Verarbeitung "glänzt". Viel





besser ist die PlayStation-Variante gelungen. Der Lenkwiderstand ist optimal austariert, die Knöpfe sind griffiger, doch die Pedale entsprechen der N64-Version. Eine Abwandlung für den Sega Saturn wird ab März erhältlich sein.

Rating: Bedingt empfehlenswert (N64)
Brauchbar (PS)
Testmuster: Vidis, Ca. Preis 179,- DM (N64)
159,- DM (PS)

Arcade Racer - Saturn

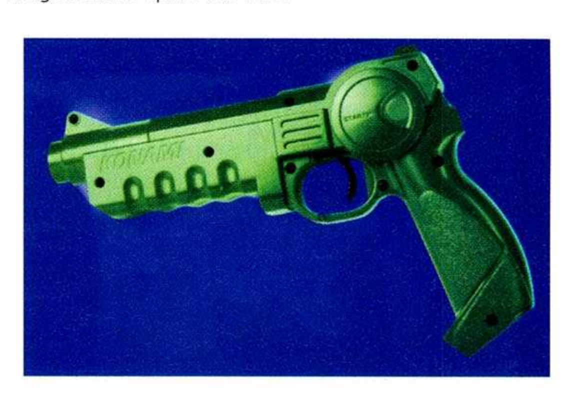
Das beste Lenkrad stammt nach wie vor von Sega, zumindest im Konsolensektor. Selbst nach stundenlangen Dauersessions mit Sega Rally sind keinerlei Verschleißerscheinungen sichtbar. Aufgrund der soliden Verarbeitung wird man sich dieses Zubehör wohl nur einmal leisten. Aus eigener Erfahrung können wir sagen, daß analog abgefragte Rennspiele erst mit dem Arcade Racer ihr volles spielerisches Potential freigeben.

Rating: Uneingeschränkt empfehlenswert
Testmuster: Theo Kranz Games, Ca. Preis 109,- DM

LIGHTGUNS

Justifier - PlayStation

Die neongrüne Konami-Wumme liegt optimal in der Hand und ist technisch ausgereift. Die Zielabfrage ist hundertprozentig genau, selbst dumpfbackige Ballerorgien wie Crypt Killer machen damit einigermaßen Spaß. Für Fans des auf der PlayStation noch nicht befriedigend erschlossenen Genres eine Anschaffung für die Zukunft.



Rating: Uneingeschränkt empfehlenswert
Testmuster: OIT, Ca. Preis k.A.



Fazor - PlayStation / Saturn

Auf der PlayStation machte der Fazor im Star Trek-Look keine besonders gute Figur, Zielschwankungen und das Auslassen ganzer Bildschirmfelder waren an der Tagesordnung. Bei den Saturnklassikern aus der Virtua Cop-Reihe hingegen leistete der kleine Freund ganze Arbeit.

Rating:
Bedingt empfehlenswert
Testmuster:
OIT, Ca. Preis 79,- DM

Virtua Gun - Saturn

Die eigens für Virtua Cop designte Gun läßt keine Wünsche offen. Martialisches Aussehen, exakte Zielerfassung und gutes Handling. Ein Zubehör, das sich für jeden Virtua Cop lohnt.

Rating: Uneingeschränkt empfehlenswert
Testmuster: Theo Kranz Games,
Ca. Preis 129.- (inkl. Virtua Cop 2)

BEZUGSQUELLEN:

Fusion Console Entertainment
Zwischen den Wegen 65
69168 Wiesloch
Tel.: 06222/53285

Theo Kranz Games
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg
Tel.: 0931/571601

Order In Time
Silberburgstr. 171
70178 Stuttgart
0711/613758

Jöllenbeck GmbH
Postfach
27404 Weertzen
Tel.: 04287/1251

first aid

Eine kleine Anmerkung gleich zu Anfang der First-Aid Seite. Falls zwischen den Tastenkombinationen ein "+" steht, bedeutet das, daß Ihr alle folgenden Tasten gedrückt halten solltet. Trennt ein " , " die Tastenabfolge, solltet Ihr die Tasten eine nach der anderen drücken.

PILOT WINGS

N64/ US-Version

Unendlich viel Treibstoff:
Damit Euch der Sprit niemals ausgeht, drückt Ihr folgende Kombination:
O,O,O,O
Etwas umständlicher funktioniert das Auftanken Eures Gyrokopters an der Tankstelle im Level "Little State".
Rollt vorsichtig in die Tankstelle ein und wartet bis ein Sample ertönt. Nun könnt Ihr aufgetankt weiterfliegen.
Warp-Sterne:
Versucht doch mal in den einzelnen Leveln einen dieser vier gelben Sterne zu berühren, um in eine der Bird-Stages zu gelangen. Am besten fliegt Ihr mit dem Rocket Belt, weil dieser am wendigsten ist.
Auf alle Fälle habt Ihr sicher schon einen dieser Sterne im ersten Level am Meer unter dem steinernen Bogen gesehen.
Ein weiterer befindet sich in Class A im Level "Little States Island" mitten in New York.
Noch einen findet Ihr in Class B im Level "Ever-Frost Island" ganz hinten unten in der Höhle aus der ein kleiner Wasserfall entspringt.
Der vierte und letzte Stern befindet sich in der Pilot Class im Level "Crescent Island". Ihr findet ihn in einer weiteren Höhle, die sich zwischen dem Flughafen und der kleinen Stadt befindet und nur vom Meer aus zugänglich ist.

PANDEMONIUM

PlayStation

Hier schon wieder ein neues Paßwort für das geniale Jump'n Run von Crystal Dynamics: INANDOUT





DONKEY KONG COUNTRY 3

SNES/ Pal-Version

Bringt den Cursor im Game-Select Menü auf eine beliebige Stelle und drückt folgende Tastenfolge:
L,R,R,L,R,R,L,R,L,R
Nun erscheint am oberen Bildrand der Schriftzug "Enter Code". Tragt jetzt nach Belieben folgende Worte ein (Dixie kichert nach jedem erfolgreich eingegebenen Code):
MUSIC, um in ein Musik-Auswahlmenü zu gelangen.
ASAVE, so daß das Spiel am Ende jeden Levels automatisch gespeichert wird.
LIVES, um 50 Leben auf Eurem Konto gutzuschreiben.
COLOR, um Dixie ein violettes und Kiddy ein grünes Outfit zu verpassen..
HARDR, um das Spiel etwas schwieriger zu gestalten.
TUFST, um alle Fässer in den Leveln zum Zwischenspeichern verschwinden zu lassen.
MERRY, um in den Bonusrunden weihnachtliche Musik und Glocken anstatt Bananen erscheinen zu lassen.

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

PlayStation

Level-Selection:
Um jeden Level einzeln anwählen zu können, gebt Ihr folgenden Code im Titelbild ein:
△,O,O,O,O,△,O,O,O,O,△
Daraufhin erscheint ein neuer Menüpunkt "Cool". Wählt Ihr diesen aus, könnt Ihr hier "All Levels Open" aktivieren. Um spielen zu können, drückt Ihr auf START, danach "Continue Game" und drückt als Paßwort die X-Taste oder tippt einen der folgeden Codes ein:
57815, 36585,
73153, 22223,
68143
Im Bildschirm für die Levelanwahl gibt es noch die Option, alle Zwischensequenzen zu aktivieren, indem Ihr einfach □+START drückt. Daraufhin werden alle Filme nacheinander agbespielt. Wollt Ihr dann noch ein paar Extraleben erhalten, solltet Ihr während des Spieles ins Pause-Menü gehen und □ drücken.



SOVIET STRIKE

PlayStation

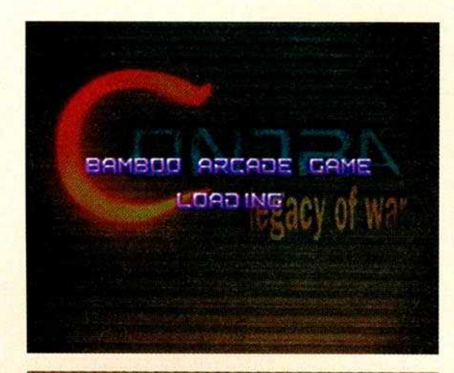
Unendlich Leben:
Falls Euch Soviet Strike von Electronic Arts zu schwer ist, rate ich Euch als Paßwort einmal "ELVISLIVES" einzugeben. Hiernach sollten die größten Probleme beseitigt sein.

TUNNEL B1

PlayStation

Unendlich Waffen:
Im Titelscreen gibt man **O,O,O,O,O,O,O,O** ein. Bei erfolgreicher Eingabe ertönt ein Signal. *A. Kaseder*

first aid





CONTRA - LEGACY OF WAR

PlayStation/ US-Version

Als kleine Ergänzung zu den Cheats in der vorletzten Ausgabe hier noch zwei weitere Codes. Gebt folgende Codes im Titelbild ein.

Bamboo Arcade Modus:
R2,R1,**O**,**O**,L1,L2

Bamboo Gyrus Modus:
L2,L1,**O**,**O**,R1,R2

Sound Effekte:
R2,R1,L1,L2,**O**,**O**,**O**,**O**

STREET RACER

PlayStation

Um bei Street Racer gleich in der "Gold" -Klasse spielen zu können, gebt doch mal folgende Kombination ein:

N E J A T I

BUBBLE BOBBLE

PlayStation, Saturn

Um in diesem Spiel ein Debug-Menü zu aktivieren, müßt Ihr im Titelbild mit der Schrift "Bubble Bobble" folgende Tastenkombination eingeben: **O**,**O**,**O**,**O**,**O**,**O**,**O**,**O**,**O**,**O**. Nun könnt Ihr im Spiel mit L1 oder L2 sowie beim Saturn mit der L-Taste die Level skippen.



RELOADED

PlayStation

Wenn Euch bei Reloaded ein Level zu schwer ist oder Ihr den nächsten Level sehen möchtet, haltet Ihr im Pause-Menü für 10 Sekunden L1 und L2 gedrückt, und tippt währenddessen:
O,△,X,**O**,○,△,**O**

JET MOTO

PlayStation/ US-Version

Hier ein paar Cheats, um in Jet Moto etwas zügiger voranzukommen.

Team Axiom

Agility:
O,X,**O**,L1,**O**,**O**,**O**,**O**

Rocket Racer:
△,**O**,**O**,L2,L2,**O**,**O**,**O**

Team K2:

Double Stunt Points:
O,**O**,○,L2,△,○,R1,R2

Zero Resistance:
□,L1,△,**O**,L1,**O**,R2,△

Team Mountain Dew:

Show-Off Cameras:
△,**O**,□,△,L1,L1,R1,R1

Air Brakes:
R1,R2,**O**,L2,**O**,○,**O**,○

Team Butterfinger:

Unlimited Turbo:
△,○,**O**,R2,**O**,□,**O**,△

Ice Raceing Mode:
O,R2,R1,**O**,L1,□,**O**,**O**

Team SingleTrac:

2-Player AI:
○,□,R2,○,△,L2,**O**,**O**

BLAM! MACHINEHEAD

PlayStation

Hier einige Paßwörter, um dieses schwere Spiel leichter zu gestalten.

Unendlich Energie:
H M E H M H S D 9 D M D Q F X

Unendlich Munition:
H M E H M H S D V D - O N M R

Level anwählen:
K D U D K 9 R D K D B S H N M

Unsichtbarkeit:
- - G H O S T M O D E O N - -

Alle Cheats "Aus":
A B C D E F G H I J K L M N O

DISRUPTOR

PlayStation

In Ausgabe 2/97 haben wir schon einmal ein paar Tastenkombinationen abgedruckt. Zu den alten Cheats kommen jetzt noch zwei weitere hinzu.

Alle Waffen: □,△,□,□,○,□,○,△
Munition: X,□,△,△,X,○,△,X
Unverwundbarkeit: △,X,X,○,X,△,□,□
Volle Energie: ○,○,□,○,△,X,X,○

CHRISTMAS NIGHTS

Saturn Weihnachts-CD

Verstellt in Eurem Saturn doch mal das Systemdatum, um bei Christmas Nights nicht nur Tag und Nacht, sondern außer den Weihnachtsszenen auch für den Januar ein "A Happy New Year" Outfit zu sehen. Von November bis Februar ist die Grafik und die Musik in Nights winterlich weiß. Ab März bis Oktober sind die Effekte wieder etwas sommerlicher gestaltet.

FIFA 97

PlayStation

Ein kleiner Trick, um bei den Hallenspielen jeden Elfmeter zu halten, ist kurz vor dem Schuß Eures Gegners R1+R2+L1+L2 gedrückt zu halten und öfters auf die Kreis-Taste zu drücken. Wenn alles klappt, hätte der Gegner sich die Mühe ersparen können, überhaupt zu schießen.

ANDRETTI RACING

PlayStation/ US-Version

Um Eurem Fahrzeug ein neues Outfit zu verpassen, solltet Ihr während des Rennens auf Pause drücken und den Cursor auf "Race Statistics" stellen. Hier gebt Ihr ein: L1,L2,R1,R2,O. Nun erscheint ein neues Menü, das von Euch ein Paßwort verlangt. Gebt hier GO BRUINS! oder GO BEARS! ein.
Ein weiterer Weg, an ein anderes Auto zu gelangen, ist, diese beiden Paßwörter unter dem Menüpunkt "Begin Career" im Hauptmenü einzugeben. Nun stehen Euch jede Menge Autos zur Auswahl.

SHADOWS OF THE EMPIRE

N64/ US-Version

Wenn Ihr im Easy-Mode alle Challenge Points finden möchtet, kann ich Euch hier einen Scanner anbieten, mit dem Ihr diese einfach auffindet. Hierzu haltet Ihr die Kamera-Taste (u) für einige Zeit gedrückt. Möchtet Ihr das Raumschiff in einen X-Wing oder sogar einen Tie-Fighter verwandeln, solltet Ihr im Medium-Mode während des Sky-Hook Kampfes wieder die Kamera-Taste (u) für ungefähr 10 Sekunden gedrückt halten.

KILLER INSTICT GOLD

N64/ US-Version

Es gibt einen Cheat, um in KI Gold im Zwei-Spieler-Modus die Hintergrundmusik sowie die Hintergrundgrafik frei auszuwählen. Dafür drückt Ihr während der Charakterauswahl folgende Kombinationen, indem der erste Spieler den Hintergrund und der zweite Spieler die Musik auswählt.

Spaceship=	o+FP	Dungeon=	u+MP
Jungle=	o+MP	Bridge=	u+QP
Castle=	o+QP	Spinal Ship=	u+MK
Helipad=	o+FK	Dojo=	u+QK
Museum=	o+MK	Sky Stage=	u+MK
Stonehenge=	o+QK	(beide Spieler)	
Street=	u+FP		

TOMB RAIDER

PlayStation/ PAL-Version

Um bei Tomb Raider jederzeit in den nächsten Level zu gelangen, ohne den momentanen zu beenden, gebt Ihr folgende Kombination ein, nachdem Ihr die SELECT-Taste gedrückt habt:
L2,R2,△,L1,L1,O,R2,L2
Wenn es klappt, dann seufzt Lara genau wie beim Waffen-Cheat einmal auf. Verlaßt das Menü wieder mit SELECT, und schon bekommt Ihr zum Ende jeden Levels eine Übersicht über die Anzahl der besiegten Gegner, der gefundenen Gegenstände, der Geheimnisse und der benötigten Zeit.

COMMAND & CONQUER

PlayStation

Gebt als Paßwort:**PATSUX** ein. Nun könnt Ihr einen geheimen Entwickler-Level spielen.
Gebt zuerst **CINEMA** in der Paßwortfunktion ein, geht dann aus dem Menü. Nun klickt Ihr wieder das Paßwortmenü an und gebt **WHOAMI** ein, nun laufen alle FMV-Filme am Stück ab. *Andreas Unger, Schopfheim*

first aid

GAME BUSTER CODEPAGE

BLAM! - MACHINE HEAD

Unendlich Energie 800BF5C4 00FF
Unendlich Flammenwerfer 800C20D4 00FF
Unendlich Raketen 800C20D8 00FF
Unendlich grosse Raketen 800C20DC 00FF
Unendlich Laser 800C20E0 00FF
Unendlich kleine Bomben 800C20E4 00FF
Unendlich grosse Bomben 800C20E8 00FF
Unendlich Blendbomben 800C20EC 00FF

BUBBLE BOBBLE

Spieler 1 - unendlich Leben ... 80176B18 0003
Spieler 2 - unendlich Leben 80176AE8 0003
Spieler 1 - Unbesiegbarkeit ... 80176B1C 0100
.... 30176B30 0000
Spieler 2 - Unbesiegbarkeit 80176AEC 0100
.... 30176B00 0000
Unendlich Credits 80176B80 0009
Spieler 1 - Feuerbälle spucken . 80176B1E 011F
Spieler 2 - Feuerbälle spucken . . 80176AEE 011F

RAINBOW ISLANDS

Unendlich Leben 8005DB7C 0015
.... 8005DC3A 0003

COMMAND & CONQUER

Unendl. Credits 8011BA10 2000

CRASH BANDICOOT

Levelanwahl 80061628 001F
Immer 99 Leben 800615CE 0063

SUIKODEN

Unendlich Geld .... 80199A28 FFFF
Leben Player 1 .... 80197776 09FF
Hit Points Player 1 .... 801B82A2 0FFF
Hit Points Victor 801B8431 0FFF
Hit Points Gremio 801B82F2 0FFF
(Roland Schmidt, Heilbronn)

MOTOR TOON GRAND PRIX 2

Unendliche Münzen 800DC296 0600

ACHTUNG! Alle Codes für PLAYSTATION!

PANDEMONIUM

Unendliche Leben 300940DC 0003
Max. Herz-Punkte 300940DD 0008
.... 300940DE 0008
Anzahl der Diamanten = 255 ... 800940E0 00FF
Unendlich Schüsse 800940E4 0001

ROAD RASH

Infinite Cash 800DCE04 FAB1

SHELLSHOCK

Unbesiegbar 80087F32 0600
Unendlich Geld 80085868 C350
Waffe überhitzt nie 80087F20 0000
Max. Rüstung 80085852 0006
Max. Sams 80085856 0004
Max. Luftunterstützung 8008585C 0001
Max. Generatoren 8008585E 0004
Max. Runden 80085860 0004
Max. Mechs aufladen 80085862 0004
Max. Zielcomputer 80085864 0004
Max. Hitzekühler 80085866 0004

SOVIET STRIKE

Unendlich Raketen 800F5298 0026
Unendlich Geschosse 800F52B0 0008
Unendlich Gewehre 800F5280 049A
Unendlich Treibstoff 800837F2 6400
Unendlich Rüstung 800836EC 05DC
Unendliche Versuche 80074EC8 0002
Unendlich ECM 800F52C8 0030
Unendlich Sidewinders 800F52C8 0008
Unendlich Treibstoff-Laeger 800F52C8 0002
Wähle Kampagne 00XX 30074EC9 0001
Unendlich Munition 8004C248 0000
.... 8004C24A 0000

TIME COMMANDO

Unendlich Energie 8009788E 007E
Unendlich Zeit 80091B90 57E4
Unendlich Platinen 800A42C8 0063

TOP GUN

Unendlich Raketen 801ED646 0063
Unendlich AGM 801ED648 0063
Unendlich Nukes 801ED644 0063
Unendlich Surefire 801ED638 0063
Unendlich U328 .... 801ED63A 0063
Unendlich MIRV 801ED63C 0063

TOMB RAIDER

Unendlich Energie 80176A82 03E8
Unendlich Energie 801768C6 03E8
Unendlich Energie Level 1-3 ... 800881D0 03E8
.... 80194AF6 03E8
Unendlich Energie Level 4 ..... 8017692A 03E8
Unendlich Energie Level 5 ..... 800881D0 03E8
.... 80188656 03E8
Unendlich Energie Level 6 ..... 800881D0 03E8
.... 8018EE86 03E8
Unendlich Energie Level 7 ..... 800881D0 03E8
.... 8019D676 03E8
Unendlich Energie Level 8 ..... 800881D0 03E8
.... 801ABAF2 03E8
Unendlich Energie Level 9 ..... 800881D0 03E8
.... 801A05CE 03E8
Unendlich Energie Level 10 .... 801821BA 03E8
Unendlich Energie Level 11 .... 800881D0 03E8
.... 80189872 03E8
Unendlich Energie Level 12 .... 800881D0 03E8
.... 8018F32A 03E8
Unendlich Energie Level 13 .... 800881D0 03E8
.... 8019F0CA 03E8
Unendlich Energie Level 14 .... 8019C6D6 03E8
Unendlich Energie Level 15 .... 800881D0 03E8
.... 801A331A 03E8
Unendlich Shotgun Shells 801DE2F8 03E8
Unendlich Magnum Rounds 801DE2E0 03E8
Unendlich Uzi Rounds 801DE2EC 03E8
Unendlich Shotgun Shells 801DE258 001E
Anzahl der Magnum Clips=00XX 800887CA 00FF
Anzahl der Uzi Clips = 00XX 800887CC 00FF
Anzahl der big Medi-Kits=00XX 800887CE 00FF
Anzahl der Shotgun Shells=00XX 801DE13C 00FF
Unendlich grosse Medi Kits ... 8002C3D0 0000
Unendlich Shotgun Shells 8003369C 0000
Levelanwahl: Letzten zwei Stellen 2. Code
.... 80027F38 0000
.... 800876F8 0001

Die Cheat Hotline Dienstags von 18-20 Uhr 0931 / 4043716

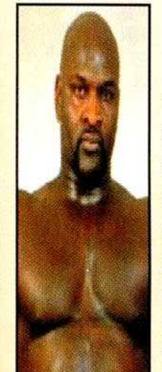
first aid

ALL THE MOVES...

WWF IN YOUR HOUSE

* bedeutet, daß Ihr die Taste länger gedrückt halten müßt, um den Energiebalken aufzuladen.

SK=Super Kick
SP=Super Punch
K=Kick
P=Punch
B=Block



AHMED

Vertical Suplex ...... ○,○,SK
Boxing Glove .... SP
Speed Bag .... *SP
Ground Hit .... ○,○,SP
Monster Attack ..... ○,○,SK
Superpin ..... ○,○,P,SP,SK,K
Combo 1 .... ○,○,P,K,P,SP,SK
Combo 2 ..... ○,○,K,P,SK,K
Reversal 1 .... ○,○,P
Reversal 2 .... ○,○,SK

BRET HART

Atomic Drop .... ○,○,SP
(nur im Schwitzkasten)
Title Belt Hit .... ○,○,P
Face Rake .... *P
Glasses Flash .... *SK
Glow Punch .... SP
Superpin ... ○,○,SP,○,○,SP
Combo 1 .... ○,○,P
Combo 2 .... ○,○,SK
Reversal 1 .... ○,○,SP
Reversal 2 .... ○,○,SK



BRITISH BULLDOG

Atomic Drop .... ○,○,K
Run.Power Slam . ○,○,SK
Leash Whip ..... ○,○,P
Union Jack Attack ○,○,SP
Choke Chain ... ○,○,SK
Superpin . ○,○,P,SK,SP,K
Combo 1 .... ○,○,P
Combo 2 .... ○,○,SP
Reversal 1 ..... ○,○,SP
Reversal 2 ..... ○,○,SK



VADER

Short Closeline ...... *P
Body Slam ..... ○,○,SK
Side Backbreaker ○,○,SK
Bands of Belief .. ○,○,SP
Lightning Bolt .... ○,○,P
Jackhammer Punch .. *,SP
Superpin .... ○,○,P,P,P,K
Combo1 ○,○,SP,SK,K,P,SP
Combo 2 . ○,○,K,SK,SP,K
Reversal 1 ..... ○,○,SK
Reversal 2 ..... ○,○,SP



GOLDDUST

Belly-Belly Suplex ○,○,SP
(nur im Schwitzkasten)
Power Slam ..... ○,○,P
Clapper Board .. ○,○,P
Kiss of Death ... ○,○,K
Gold Dust Throw ..... *P
Golden Punch ...... SP
Golden Kick .... SK
Superpin ....
..... ○,○,SK,○,○,SK
Combo 1 ...... ○,○,K
Combo 2 ..... ○,○,SK
Reversal 1 .... ○,○,SK
Reversal 2 ...... ○,○,P



HUNTER

Butterfly Suplex . ○,○,SP
(nur im Schwitzkasten)
Cane Smash .... SP
Cane Swing .... ○,○,K
Cane Block ..... ○,○,B
Cane Trip ...... ○,○,K
Superpin ○,○,SP,SP,SP,SP
Combo 1 ○,○,P,SP,K,SK,K
Combo 2 ○,○,SK,K,SK,P
Reversal 1 ..... ○,○,SP
Reversal 2 ..... ○,○,SP

first aid

OWEN HART

Belly-Belly Suplex . . . . .O,O,K
(nur im Schwitzkasten)
Sceptor Smash . . . .*P
Card Shuffle . . . . .O,O,K
Giant Card . . . . .O,O,SK
Card Symbol Punch O,O,P,P,K,K
Superpin . . . . .SP
Combo 1 . . . . .O,O,SP
Combo 2 . . . . .O,O,K
Reversal 1 . . . . .O,O,SK
Reversal 2 . . . . .O,O,P

SHAWN MICHAELS

Flex Aura Projectile O,OO,O,P
Hat Attack . . . . .O,O,P
Superpin . . . .O,O,P,SK,SK,P
Combo 1 . . . . .O,O,P
Combo 2 . . . . .O,O,K
Reversal 1 . . . . .O,O,SP
Reversal 2 . . . . .O,O,SP



UNDERTAKER

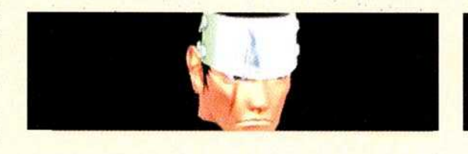
Back Breaker . . . . . . .O,O,SK
(nur wenn der Gegner am Boden liegt)
Spirit Push . . . . .O,O,K
Spirit Pull . . . . .O,O,SK
Urn Smash . . . .*P
Bat Attack . . . . .O,O,SK
Blue Glove . . . . .SP
Superpin . . .O,O,SK,Sk,SP,SP
Combo 1 . . . . .O,O,SK
Combo 2 . . . . .O,O,K
Reversal 1 . . . . .O,O,K
Reversal 2 . . . . .O,O,SK

ULTIMATE WARRIOR

Belly-Belly Suplex . . . . .O,O,K
Dragon Suplex . . . . . . .O,O,P
Brain Buster . . . . .O,O,SP
Bull Charge . . . .*P
Massive Roar . . . . . .O,O,SK
Mask Attack . . . . .O,O,P
Superpin . . . . . .O,O,K,K,K,K
Combo 1 . . . . .O,O,SK,SP,K,P
Combo 2 . .O,O,K,P,SP,SK,P,SP
Reversal 1 . . . . .O,O,SP
Reversal 2 . . . . .O,O,SP

ALL THE MOVES...

STAR GLADIATOR



HAYATO

Engetsu: . . . . .O,O,O,O,O+□
Uraengetsu: . . . . . .O,O,O,O,O+□
Shiden: . . . . .O,O,O+△,△
Shidenkai: . . . . .O,O,O+△,△
Eijinraieikyaku: . . . . .O+○,○
Small Jump: . . . .○+X
Hien: . . . .□,△
(während eines Small Jumps)
Hayagakezuki: . . . .□
(während Ihr rennt)
Dokurya: . . . .△
(während Ihr rennt)
Souryu: . . . .△,△
(während Ihr rennt)
Shippugekukyaku: . . . .○
(während Ihr rennt)
Kogetsu: . . . .□
(während Ihr rennt)
Byakkohou: . . . . .O,O+○
(nahe am Gegner)

Final Plasma Combo:
. . . .□,□,□,○,□ O+□
. . . .□,□,□,△,□ O+□



JUNE

Twinkle Elbow: . . . . . .O,O,O+□,□
Starlight Fish: . . . . .O,O,O,O+□,○
North Star Combo: . . . . .O,O+△,○
Somersault Kick: . . . . .O,O+○
Somersault Shining Dream: O,O+○,□
Comet Kick: . . . . .O,O,O+○
Double Comet Kick: . . .O,O,O+○,○
Prominent Kick: . . . .□ oder △
(während Ihr rennt)
Cosmo Stream: . . . .○
(während Ihr rennt)
Moonlight Kick: . . . .○,○+X
(wenn Euch der Gegner den Rücken zudreht)
Sideways Cartwheel: . . . .O,O,O+X
Backflip: . . . .○+X
Big Ban: . . . .□,□,O,X,△
(während eines Backflips)

Final Plasma Combo:
. . . .○,○,△,○,○,O+○



SATURN

Trapeze Throw: . . . . .O,O,O+□
Trapeze Combo: . . . . .O,O,O+□,□
Drastic Follow: . . . . .O+△,△
Tapping Attack: . . . . .O,O+△
Top Spin: . . . . .O,O,O+△
Acrobat Attack: . . . . . . .O,O,O+△
Acrobat Combo: . . .O,O,O+△,△,△
Fire Cracker: . . . . .O,O+○
Double Surprise: . . . . .O+○,□
Dashing Food: . . . . .O+○,O+○
Running Fire Cracker: . . . .□ oder △
(während Ihr rennt)
Ground Rush: . . . .○
(während Ihr rennt)
Sideways Cart Wheel: . .O,O,O+ X

Final Plasma Combo:
. . . .△,△,○,○,△,△
. . . .□,□,○,○,△,△
. . . .□,△,○,○,△,△

GAMOF

Gamof Victory: . . . . .O+□,□
Gamof Tornado: . . . . . .O,O+△,△,△
Gamof Shot: . . . . .O+△,O+□
Gamof Press: . . . . .O,O+○
(während Euer Gegner vor Euch liegt)
Gamof Running Kick: . . . . .□ oder △
(während Ihr rennt)
Gamof Fall: . . . .□ oder △,△
(während Ihr rennt)
Gamof Sliding: . . . .○
(während Ihr rennt)
Gamof Screw: . . . .O,O,O,O,O+○
Gamof Swing: . . . . .O,O,O+○
Gamof Homerun: .O,O,O+○ ..... △
Gamof Tip: . . . . .O,O,O+○,△
Gamof Giant Swing: O,O,O,O,O+○
(während Ihr hinter Eurem Gegner steht)
Forward Roll: . . . . .O,O,O+○+X
Jump behind Opponent: . . . . . ○+X

Final Plasma Combo:
. . .△,□,△,□,○ .... O,O,O,O,O+□
. . .○,□,△,□,○ .... O,O,O,O,O+□



GERELT

Thunder Tooth: . . . . O,O,O+□
Thunder Tooth Storm: . . O,O,O+□,□
Southern Arrow: . . . . O,O,O+□,○
Andalusian Storm: . O,O,O,O,O+□
Andalusian Arrow: O,O,O,O,O+□,○
Spanish Dance: . . . . . . O,O+□,□,□
Rapid Elbow: . . . . O,O+○
Flying Matador: . . . . O,O+○+□
Bloody Flamenco: . . . . . . O+○,O+○
Evil Verge: . . . . □ oder △
(während Ihr rennt)
Death Slide: . . . . ○
(während Ihr rennt)
Kick del Sol: . . . . ○+X
(während Ihr rennt)
Scarlet Death Lock with Face Lock:
. . . . O,O+○
(wenn Ihr Euren Gegner von hinten zu Boden geschlagen habt)
Diagonal Forward Roll: . . O,O+○+X

Final Plasma Combo:
. . . . □,□,□,○,□,□
. . . . □,□,△,○,□,□



VECTOR

Hover Stride: . . . . O,O,O+□
Horizontal Laser: . . . . . . O,O,O+○
(dieser Move ist von Eurem Gegner nicht abwehrbar)
Mad Bullet: . . . . O,O+○
Flying Drill: . . . . O,O+○,O+○
Leg Impact: . . . . O+○,○
Last Shooting: . . . . □
(während Ihr einen Wurf zurück ausführt)
Death Express: . . . . □ oder △
(während Ihr rennt)
Sliding Drill: . . . . ○
(während Ihr rennt)
Vertical Laser: . . . . ○
(während Euer Gegner Euch den Rücken zuwendet)
Back Roller Dash: . . . . . . O,O+○+X

Final Plasma Combo:
. . . . ○,□,○,□,○,○
. . . . □,△,△,□,○,○
. . . . △,△,△,□,○,○
. . . . △,□,○,□,○,○
. . . . △,□,△,□,○,○



RIMGAL:

Dino Flame: . . . . O,O,O+○
Long Dino Flame: . . O,O,O,O,O+k
Volcano Kick: . . . . O,O,O+○
Double Volcano Kick: . . O,O,O+○,○
Landslide Kick: . . . . O,O+○
Leg Bite: . . . . ○
(während Ihr am Boden liegt)



first aid

Lower Dino Flame: ●,●,●+○
(während Ihr am Boden liegt)
Scull Drive: □
(während Ihr rennt)
Crazy Wave: △
(während Ihr rennt)
Running Big Bone: △,□
(während Ihr rennt)
Sliding Bite: ○
(während Ihr rennt)
Hell Float: ○
(während Euer Gegner Euch den Rücken zuwendet)
Jurassic Trip: ●,●+○
Lie Down: ●,●
Long Back Dash: ●,●+○+X

Final Plasma Combo:
□,○,○,△,□,○
□,□,○,△,□,○
□,□,○,□,□,○
□,○,○,□,□,○
△,○,○,□,□,○
△,○,○,△,□,○

ZELKIN

Trust Blow: ●,●+□
Fire Wheel Combo: ●+□,○
Thunder Blade: ●,●+△
Thunder Blade Combo: ●,●+△,○
Air Javelin: ●+□
(während Ihr in der Luft seid)
Dashing Thunder Bade: □ oder △
(während Ihr rennt)
Spring Missile: ○
(während Ihr rennt)
Air Wheel: ○,○
(während Euer Gegner Euch den Rücken zuwendet)
Sky Destruction: ●+○,
(während eines Super Jump)
Super Jump: ●,●
(wenn Ihr auf dem Boden steht)
Rolling Super Jump: ●,●
(während Ihr springt)
Air Float: □,△
(während Ihr springt)
Quick Fall: ●+X
(während Ihr springt)
Aerial Side Step: X
(während eines Air Float)
Aerial Dash: ●,●
(während eines Super Jump)
Blue Storm: ●,●,●,●,●+○

Final Plasma Combo:
□,□,○,△,□,●+□
□,□,○,□,□,●+□
□,□,○,△,□,●+□
□,○,○,□,□,●+□
□,○,○,△,□,●+□
△,○,○,□,□,●+□
△,○,○,△,□,●+□

GORE

Dokuyakusanpu: ●,●,●+□
Hiyakuyoukyaku: ●,●,●+□
Soseihenkan: ●,●,●+△
Katsutounyuu: ●+○
(während Euer Gegner am Boden liegt)
Kyakubukaiten: ●,●+○
(während Ihr am Boden liegt)
Araryouji: ●+□
(wenn Ihr Euer gößtes Volumen erreicht habt)
Naizouappaku: ●,●,●+○,○,○
(wenn Ihr Euer gößtes Volumen erreicht habt)
Kinoushinshuu: □ oder △
(während Ihr rennt)
Kacchimenshuu: ○
(während Ihr rennt)
Zatouichizuki: □
(während Euer Gegner Euch den Rücken zuwendet)
Shindouryouhou: □,△
(während Ihr am Boden liegt)
Enshinbunri: ●,●+○
(wenn Ihr Euren Gegner von hinten zu Boden geschlagen habt)
Lie Down: ●+○+X
Get Up: X
(während Ihr auf dem Boden liegt)
Roll towards Screen: ●+X
(während Ihr auf dem Boden liegt)
Roll away from Screen: ●+X
(während Ihr auf dem Boden liegt)
Lying down Dash: ●,● oder ●,●
(während Ihr auf dem Boden liegt)
Volume Change: ●,●,●
Volume Reduction: ●,●,●,●
(wenn Ihr Euer größtes Volumen erreicht habt)
Forward Roll: ●+X

Final Plasma Combo:
△,△,△,□,△,□
△,□,△,□,△,□
△,□,○,□,△,□
○,□,○,□,△,□
○,□,△,□,△,□
□,△,△,□,△,□

BILSTEIN

Space Rend Sword: ●+□
Blaze Sword: ●,●+□
Double Blaze: ●,●+□,●,●+□
Hell Wind Sword: ●,●+△
Deadly Triple: ●+△,□,□
Death Spell Kick: ○,○
(während eines Dark Cyclone)
Death Spell Sword: ○,□
(während eines Dark Cyclone)
Calamity Dive: □
(während Ihr schwebt)
Fear Rise Sword: □ oder △
(während Ihr rennt)
Slide Centipede: ○
(während Ihr rennt)
Dark Cyclone: ○
(während Ihr Euch zurückdreht)
Invisibility: ●+○
Hover: ○+X
Spin around opponent: X
(während Ihr schwebt)

Final Plasma Combos:
□,□,□,○,○,□
□,□,△,○,○,□
□,□,□,△,□,□

KAPPAH

Mozunohayanie: ●,●,●+□
Semishigure: ●,●,●+□,□
Kawazugeri: ●,●,●+□,○
Rapidfire Stab: ●,●,●,●,●+□,□
Rapidfire Stab+: ●,●,●,●,●+□,□,●+□
Rapidfire Stab+ low swipe: ●,●,●,●,●+□,□,△
Rapidfire Stab+ double kick: ●,●,●,●,●+□,□,○
Spinning Staff: ●,●,●,●,●+△
Kanenarashi: ●,●+○
Meototonbo: ●,●,●+○
Buyonomai: ●+○,●+○
Kappadadakko: ●,●,●,●,●+□+△
Hikyakuuchi: □,△
(während Ihr rennt)
Nomigeri: ○,○
(während Ihr rennt)
Umanoinanaki: ○+X
(während Ihr rennt)
Roll sideways towards opponent: ●,●+○+X

Final Plasma Combos:
□,□,□,○,□,□
□,□,△,○,□,□
□,□,△,□,□,□

BLOOD

Schwertsprung ●,●,●,□
Schwertdrehung ●,●,△
Dash ●,△,□,□
Upper Cut ●,●,□
Finte ●,●,□
Riesenklinge ●,●,●,□
Plasmaball ●,●,●,●,●,□,△
Super Dash ●,●,●,●,●,○
(am Gegner)

Final Plasma Combos:
□,□,□,○,○,□,□
□,□,△,○,○,□,□
○,□,△,△,□,□,□
○,○,△,△,□,□,□

charts

Lesercharts / Februar

1. (1) Tomb Raider (PS/SAT)
2. (2) Com. & Conquer (PS/SAT)
3. (8) Mario Kart 64 (N64)
4. (10) wipEout 2097 (PS)
5. (4) Resident Evil (PS)
6. (9) Destruction Derby 2 (PS)
7. (-) Worms (PS/SAT)
8. (-) Tekken 2 (PS)
9. (-) Wave Race 64 (N64)
10. (7) Crash Bandicoot (PS)

Mitmachen und mitgewinnen! Schreibt Eure drei bevorzugten Konsolentitel auf eine ausreichend frankierte Postkarte und sendet diese bitte an: FUN GENERATION, „Charts", Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg. Zu gewinnen gibt es wieder drei Überraschungspakete. Einsendeschluß ist der 15. April 1997. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Händlercharts / Theo Kranz Games

1. Tomb Raider (PS/SAT)
2. Destruction Derby 2 (PS)
3. Pandemonium (PS)
4. Com. & Conquer (PS/SAT)
5. NHL 97 (PS/SAT)
6. NBA Live 97 (PS)
7. Virtua Cop II (SAT)
8. FIFA Soccer 97 (PS)
9. Disruptor (PS)
10. Daytona CCE (SAT)

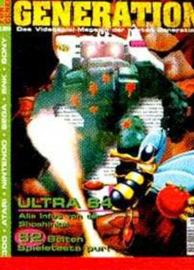
FUN GENERATION - CHARTS

1. Micro Machines V3 (PS)
2. Lifeforce Tenka (PS)
3. Fighters Megamix (SAT)
4. J. L. Perfect Striker (N64)
5. Turok Dino. Hunter (N64)
6. Lost Vikings 2 (PS/SAT)
7. Drifting Max (PS)
8. Speedster (PS)
9. Mechwarrior 2 (PS)
10. Sentient (PS)

Die Gewinner aus Fun Generation 03/97:

- R. Standen - Augsburg
- Ch. Haseneder - Günzelhofen
- M. Kemmann - Miltenberg












FG 6/95	☐	FG 7/96	ausverkauft	FG 12/96	☐
FG 1/96	☐	FG 8/96	☐	FG 1/97	☐
FG 3/96	☐	FG 9/96	ausverkauft	FG 2/97	☐
FG 5/96	ausverkauft	FG 10/96	☐		
FG 6/96	☐	FG 11/96	☐		

pro Heft 5,80 DM = ______

+ Porto (3,- DM ab 3 Hefte 4,- DM · Ausland: 8,- DM ab 3 Hefte 12,- DM)

Gesamtbetrag: ______

Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

Plz, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck, in Briefmarken oder Scheinen mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken: Fun Generation · „Back Issues" · Max-Planck-Str. 13 · 97204 Höchberg

...to be continued 5/97



Das Edelgeschoß

Porsche Challenge

Mit dem Boxster beim FUN GENERATION-TÜV

Feintuning auf 64-Bit

Rev Limit

Rennspielaction auf dem Nintendo 64

Space Opera oder Space Blues

Wing Commander IV

Die Kilrathi fliegen wieder auf Saturn und PlayStation

It's on the road

Need for Speed 2

Wir geben Euch Infos aus erster Hand

Sehmaunsimnächstenmonatoderso...

ab dem 9.4.1997

Impressum

FUN GENERATION

FUN GENERATION
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Tel.: 0931 / 4043710
Fax.: 0931 / 4043711
HTTP://WWW.CYPRESS-ONLINE.DE

Chefredakteur:
Götz Schmiedehausen
E-Mail: GOETZ@CYPRESS-ONLINE.DE

stellv. Chefredakteur:
Stephan Girlich
E-Mail: STEPHAN@CYPRESS-ONLINE.DE

Art Direction:
Kai Neugebauer
E-Mail: KAI@CYPRESS-ONLINE.DE

Layout:
Kai Neugebauer, Kerstin Tschech

Textkorrektur:
Rabea Lehr

Freie Mitarbeiter:
Markus Appel, Andreas Binzenhöfer, Fabian Döhla, Michael Endres, Gunter Glos, Holger Gößmann, Stefan Hellert, Rabea Lehr, Bastian Lurz, Wolfgang Müller, Philipp Noack, Julian Ossent & Kerstin Tschech

Titel: Psygnosis, FG.art Dep[ART]ment

Geschäftsführer:
Wolfgang Hartmann
E-Mail: WOLFGANG@CYPRESS-ONLINE.DE

Anzeigenleiter:
Wolfgang Hartmann
Tel.: 0931 / 4043712
Fax.: 0931 / 4043711

Anzeigen-Verkauf / -Abwicklung:
Rolf Ganzer
Tel.: 0931 / 4043716

Vertriebsleiter:
Axel Herbschleb

ABO-Service:
Frau Gehret
Tel: (0931) 418-2756

Nachdruck: © 1997 by Fun Generation, Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages erlaubt.

Verlag:
Fun Generation
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Anzeigenpreise: Anzeigenliste Nr. 3 vom 1.1.1997

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung):Vereinigte Motor-Verlage GmbH & Co. KG, Leuschnerstr.1, 70612 Stuttgart, Tel: (0711)1 82-01, Telex 7 21 593. Ausland: Deutscher Pressevertrieb Buch, Hansa GmbH, Postfach 10 16 06, 20010 Hamburg,Tel: (040) 2 37 11-0, Telex 2 162 401.
Bezugspreise: Jahresabonnement DM 62,40 (Inland), DM 79,20 (Ausland), Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und Ausland: DM 5,80 + Versandkosten. Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 211 717-707; Zahlung Einzelheft: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 238 925-705.
Bankverbindungen:
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg
(BLZ 790 800 52) 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg
(BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg
(BLZ 790 501 30) 17 400
Postgirokonto Nürnberg
(BLZ 760 100 85) 99 91-853
Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, 97064 Würzburg.
Lithos: Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg

Hilfsmittel dieser Ausgabe: Jake Slazenger - Das ist ein groovybeat, ja, Daft Punk - Homework, DAF DOS - Ich glaub ich ---- dich später, Autechre - Anvil Vapre, FARGO, Fußball, Obst essen & Fasching

Special Thanx: Sega, Acclaim, Psygnosis

Very Special Thanx an: Euch Leser!

Leser des Monats: FrontPage - Tilman

Hotline: Dienstag 18-20 Uhr
0931 / 4043716





SEGA SATURN ACTION PACK
GET IT NOW!



Media Point
030 - 794 72 111
Bismarckstr. 63 • 12169 Berlin
weitere Filialen: Berlin, Hamburg, Bremen, Dortmund, Koblenz

Theo Kranz Versand
0931-571601
Juliuspromenade II • 97070 Würzburg

dynatex
0231-557500-0
Brückstr. 42-44 • 44135 Dortmund

Playcom
089-5460300
Leibnizstr. 30 • 80686 München

Test 'N Take Computer & Videospiele
030-62709154
Mainzer Str. 11 • 12053 Berlin

VIELLEICHT MEHR ALS DU VERTRAGEN KANNST

"SOWAS GENIALES WIE TUROK HABEN WIR BISLANG NOCH AUF KEINER KONSOLE GESPIELT" – VIDEO GAMES

„NIE ZUVOR GAB ES SPEKTAKULÄRERE EFFEKTE ZU BESTAUNEN." – NEXT LEVEL

„BEI DIESEM TITEL HANDELT ES SICH UM EINEN 3D-SHOOTER DER EXTRAKLASSE." – TOTAL!

„TUROK IST OHNE ZWEIFEL DER BESTE EGO-SHOOTER." – MEGA FUN

MIT KONKURRENZLOS REALISTISCHEN SZENARIEN UND EINER FASZINIERENDEN SOUNDKULISSE IN DOLBY-SURROUND WIRD DIESES SPIEL ZUR UNVERGESSLICHEN ZEITREISE.





